昭和62年3月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第2号通巻6号

月刊 GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINF
ゲーメスト

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

ニューゲーム大接近!!
- ダライアス
- ダンクショット
- ダブル・ドリブル
- アレックスキッド
- ローリングサンダー
- サンダーセプターII
- バミューダトライアングル

大特集ハマリからの脱出!!

- 死闘・白兵戦スーパーバブルボブル
- 倒せ像輪玄！快傑ヤンチャ丸
- アクションゲームだ！カイロスの館
- 速さに目まいサイドアームズ
- 完全攻略手書きマップロードランナーIV 21PP

特別付録 バブルボブル

アイテム表&効果表 隠しコマンド全公開!!

だれにも教えるな。おっと過激な発言!?



大型マンガ登場!! メタルフリークス

ヒットゲームベスト10

めざせハイスコア

君こそゲーメスト

カレンダー・ポスター・プレゼント

3月号

定価480円

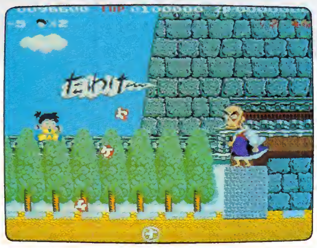
コミカル時代活劇ゲーム

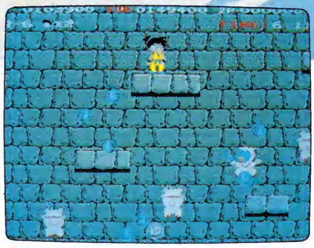
快傑ヤンチャ丸™

ある夜半、ちりん道場で修行中のヤンチャ丸に一通の密書が届いた。中には"助けて候"の一言とお城までの地図が一枚‥‥お城が危ない!! 危機を感じたヤンチャ丸は道場を飛び出し、姫のいるお城へと向かうのであった。




赤きつねの攻撃はジャンプでそれっ!


お〜っとビックリ、セリフ攻撃だ。


ブクブク、シャボン玉はさけろ!!


像輪玄!正義の一撃をうけろ!!

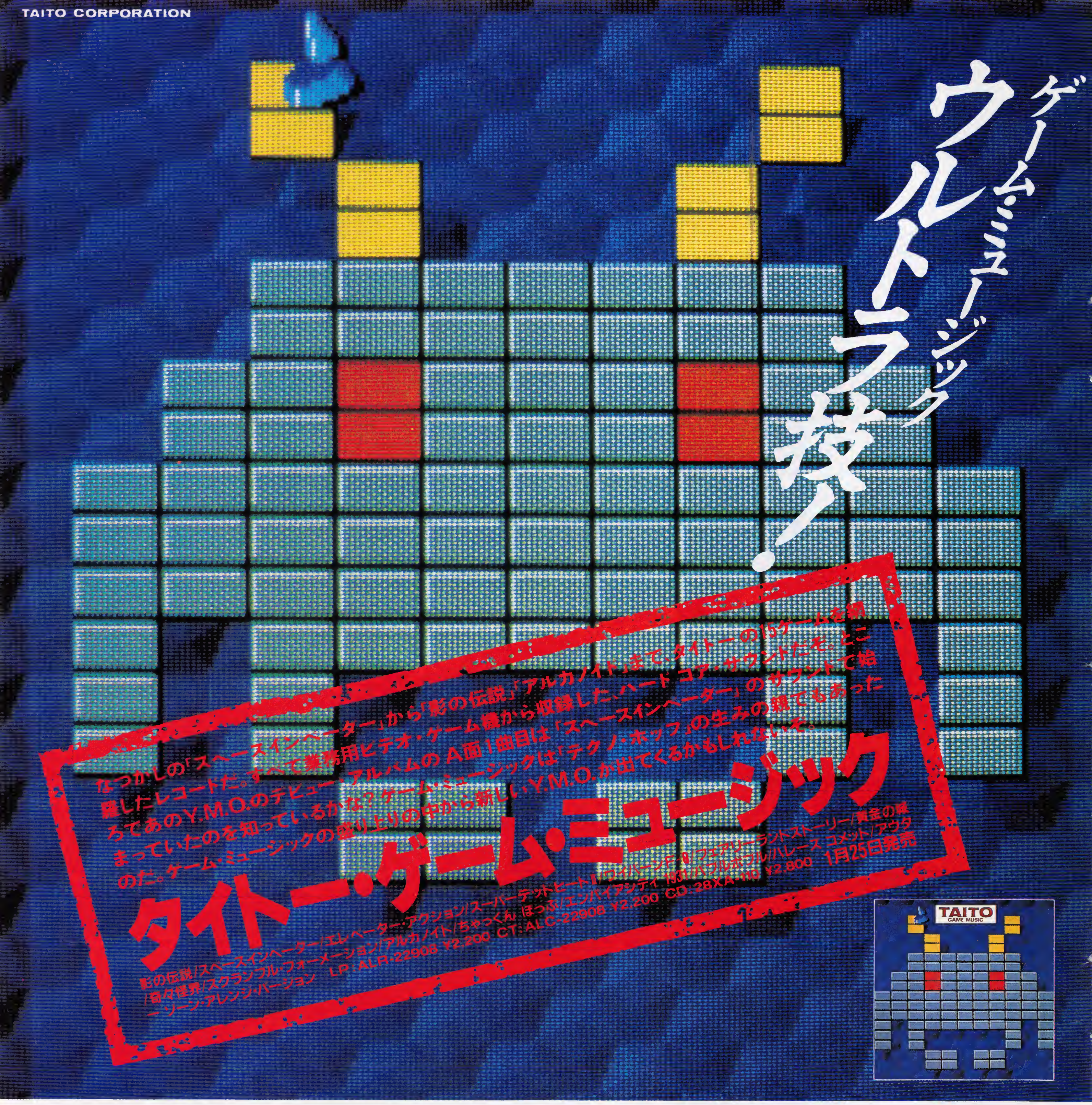
山、森、崖、洞窟、竹やぶ、寺、城壁、城内と舞台は盛りだくさん。そして、道中にはおもわずのけぞるユニークなキャラクター達とその攻撃。とにかくリズミカルに、ハチャメチャに楽しいコミカル時代活劇ゲームの登場です。

Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは‥‥‥

irem IREM CORPORATION アイレム販売株式会社

本　社(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎06(535)4885 TELEX:J63074 IREM



G.M.O.レーベルからのお知らせ

G.M.O.レーベル87年リリース予定の“セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2”(ファンタジーゾーン、ハングオン他)“SNK”(アテナ、怒号層圏他)が進行しているぞ。たのしみに待っていてくれ。それから、G.M.O.レーベルからアーティスト(バンド)もデビューしてしまう。ゲーム・ミュージックを「ベスト10」出演へ.‼これからも応援よろしくね。

G.M.O.アソシエイツからのお知らせ

おまたせ——！永い間「できるできる」と噂のあったG.M.O.アソシエイツ。ついに活動開始です。入会希望の方は60円切手を貼った返信用封筒同封の上、下記の住所までお送りください。おりかえし案内を送ります。スタッフ一同がんばってます。では、会報でお会いしましょう。

G.M.O.アソシエイツ スタッフ一同

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26大瀧方G.M.O.アソシエイツ

緊急発進、時空戦闘艦ZIG、発進せよ!!

バミューダトライアングル



おっとこれは。防御装甲を強化したZIG1。まるでハリセンボン。



パワーアップ表示のあとにアイコンが出てパワーアップを選びます。


1エリアのアマゾン。早速敵の猛攻が始まる。



タイトル画面。実際には三角形とこれが交互に点めつする。



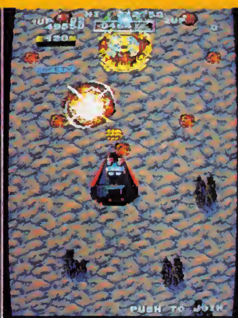
なんと!!音声付きでエスエヌケイのCMが出る。オドロキ



最強の防御装甲を身につけたZIG1。左の爆発はこれも最強の地上ミサイルの弾着。



万里の長城の上をとぶZIG1の最強形態。黒光りしているボディに赤が鮮烈だ。



中国の深山幽谷上空での巨艦の対決。息をのむスゴ味がある。


ZIG1、ZIG2揃いぶみ。眼下の夜景はL.A.


ZIG2の強化形態のひとつ。SYDⅡの色と形に注目。ZIG1とZIG2は強化変化形が異なる。



極地の要塞は水城だ。水面下のディティールが全体の大きさを想像させる。



この大型艦はとにかく堅い。ちゃんと一隻づつとどめを差さないと危険だ。


なんだ…これは？実はZIG2の防御装甲最強形態。空をとぶ鉄のエイのようだ。



ZIG1よりもっとシュールなZIG2の変形。ほとんどエッジアートの世界だ。


私ははじめてこれを見た時武者ぶるいがした。ZIGは完全変体するのだ。

バミューダトライアングル

ついに時空戦闘艦ジグが発進した。

戦争が現在から過去へ、過去へと移動していく。正体不明の敵が、我々の歴史そのものに侵略を開始していたのだ。

シドの戦闘には勝利した。

しかし、今の次元での勝利にすぎないことを知った時、すでに敗北していることを知った。

そして、緊急体制のなかで試作段階のジグ数機に出動命令が出され、発進と同時に大半が故障し爆発したのだった。

二度と帰らぬ我々には、もはや後戻りする道はない…。

これがバミューダトライアングルのストーリーです。

基本的な内容の説明といきましょう

ゲーム内容は、時空戦闘艦ジグを、SNK独特のループレバーとボタン2つで操り、遥かな時間と空間を旅しながら、9エリアもの防衛線を突破するというものです。

具体的なジグの操作方法はループレバーで前後左右に操作し、チャンネルにより、砲塔を8方向に変えることができます。

内側のボタンは弾の発射ボタンです。

外側のボタンは、ジグの護衛機のフォーメーションの変化とパワーアップの選択に使用します。

ジグは、スタート時は、40%のエネルギーを持っているわけですが、敵の攻撃を受けるとエネルギーが減少して、0%になると1ミスとなります。但し、進行中に、Eポイントを取ることによりエネルギーが増え、ある一定以上のエネルギーを超すと、地上攻撃（BOMBING）又は、護衛機（OPTION）のどちらかをパワーアップさせることができます。この時点でカーソルが出現しますが、このカーソルは勝手に移動するので、ここだ！という所で外側ボタンを押して下さい。

書き忘れましたが、ジグは空中攻撃も出来るわけですが空中攻撃の方は、エネルギーアップするにつれて、自動的にパワーアップします。

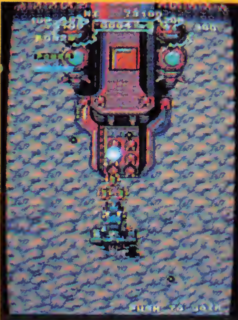
地上攻撃のパワーアップは何段階にもパワーアップできます（限りはありますが…）。

オプションのフォーメーションは4通りあり、各状態にあったフォーメーションでいって下さい。ちなみに、パワーアップ時には、フォーメーションボタンを押してしまうわけですが、この時、やはりフォーメーションは変わってしまうので、気をつけて下さい。

思わずハマリそう

具体的なゲーム進行ですがゲームをスタートさせるとジグは、ずんずんと敵本拠地に向かって進んでいきます。だが、目前になると、急にスクロールが逆になり、どんどん本拠地から離れていってしまいます。この後、また上昇し、ついには敵本拠地にたどりつき、本拠地を破壊して1エリアクリアとなります。

次に2エリアへ突入するわ

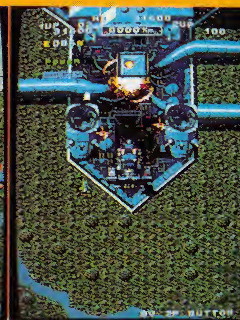

ここの要塞は左右に2門づつ砲台をもっているし、心臓からは突攻兵器が出る(ナンノコッチャ)


エリア2の中国。雲海のきれ目からのぞく田畑がおもしろい。丸いのは砲台。


主砲のパワーアップのひとつ連射砲弾、通称ヘビ。連射マニアにはたまらない?


バックスクロールのワナ。戻り方をまちがえると機雷がぶつかってくる。


ミサイルを2段階パワーアップした所。まるでニュークリアーだ。


エリアエンドの大要塞はミサイルで破壊せよ。


未来の東京。後ろからの攻撃、機雷源。少々のダメージは覚悟しよう。


いやに陰気な音楽がすると思ったら、回転砲台とやけにすばやい戦闘機が…ヤマトだ!!


ここの機雷はほとんどぶつかってくる。ちなみに機雷はあることをしないと破壊できません。

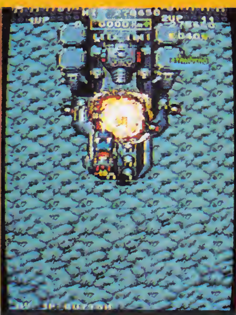

カリブ海。ここのBGMは軽快でたのしい。しかも小型機が軽快にとんできて気まえ良く撃ってくる。


防御装甲をパワーアップしたZIG1、護衛機の色に注目。


強力機雷がウヨウヨいる。


ここでのザコはゼロ戦モドキ。地上からの攻撃もキビシイのでまずはミサイルのパワーアップを。


パールハーバー。楽しく明るいヒットキットミュージック(50才以上の人に聞いてみよう)が流れる。


心臓破壊の瞬間。この要塞には心臓以外に5門も砲台がある。


ヨーロッパの上空。高次エリアになると、さすがのZIGも苦戦を強いられる。


時空移動中はこのような時空レーダーが表示される。ううっハデだ。


心臓部を倒し、時空移動形態となるZIG2。

けです。この時、前のエリアのパワーアップは、そのままです。但しエネルギーが39%以下で、クリアした場合は、40%のノーマルの状態からスタートします。
この繰り返しで、最終エリアをめざしていくのです。
また、進行途中に、黒い雲?が、「ひずみ発生!!」の注意とともに現れます。この雲の中に入ると、いきなりワープし、強力な機雷がたくさん浮いている、難しいエリアを進んでいかなければなりません。しかしこの、機雷は近づくと爆発するので、近づいて、すぐ離れて…を繰り返すと良いでしょう。
このエリアは源平討魔伝で言うと、黄泉の国の世界です。
このエリアを脱出するには白い雲に入らなければなりませんが、白い雲が出現するころには、かなり自機もやられるでしょう。脱出すると、黒い雲に入った時のエリアの最初から始まります。

速攻こそ命

それでは、少々実戦テクニックに触れましょうか。「オレは、ゲームの楽しみをうばわれたくない!」とでも思う人は、読みとばした方が良いでしょう。
まずスタート直後、オプションが出ます。これも、すかさず取り、自分の先端にオプションが3つ、集るフォーメーションにします。
すると、前方からの攻撃に対しては、ほぼ無敵となるので、敵を殺しまくり、Eポイントを集め、パワーアップしまくりましょう。特に、地上物にもEポイントが隠れていることが多いので積極的に狙いましょう。
敵本拠地ですが、ここに来た地点で最強状態だったとしても、少し連打をくらうと、やられてしまいます。
最初の2つの砲台は、連射にまかせれば殺せます。しかし真中の奴は攻撃が強烈なので、たまに、端に追いつめられます。この様な時は敵の弾をねらい撃ちする(空中兵器で)。
すると、敵の弾はその場で爆発するので、そのスキに、真中の砲台を攻撃し、壊れなかったら、また端へ行き…を繰り返すと、何とかなるでしょう。この方法なら、エネルギーが10%ぐらいしかなくても、ノーミスでクリアできるでしょう。
なにしろ、最初のうちは速攻命!です。
また、ウメボシに赤い電磁波がついているような機雷があります。
こいつが急に攻撃してきてあっという間に死んでしまうことがあります。
しかし、このウメボシは、ジグの通り道によっては、体当り攻撃して来ません。研究してみよう。

★　★

とにかくこのゲームは、奥が深い! それに音声合成も凝っています。また、面によって背景が変わります。
万里の長城のある中国や戦時中の東京などなど…。
プレイしながら、ここはこの国かな? なーんて想像してみるのもいいと思いますよ。このゲームを、やらない手はない!
●取材はロケバージョンなので発売バージョンは少し変るよ。

(STAC・VIL)

フリースロー



シュート!



スタート!



みんな、元気でやってるかーい、なんていい調子で、今年僕が担当する最初のゲームがこのコナミのダブルドリブル。期待通りの楽しいゲームだ。紹介しよう。

ダブルドリブル

最強のポイントゲッター

ここはアメリカのプロバスケット専用スタジアム。今、1987年度全米バスケットボール優勝決定戦が行われている。シカゴ・ギャングス対ボストン・クラブスだ。同点となった今、勝負に出たコーチは、最強のポイントゲッターである君を、熱気に満ちたコート内に送り込んだ。

だから君は勝たなければならないのだ。一気に優勝して、祝賀セレモニーまで行くんだ。

ルールは本物通り!

ルールは本物と同じ。ルールを知らない人は体育の教科書などを見てください。

試合は12分間1ピリオドで合計4ピリオドある。ただしこれで勝負がつかない場合には、1回5分間のオーバータイムを必要なだけ行われる。

各ピリオドが終わると、ボーナスステージになる。ボーナスステージとしてロングディスタンスシュートアウトがあり、1ゴールにつき1秒間ゲーム時間が延長される。パーフェクトであれば、1分間の延長となる。

(このゲームは、バスケットボール一試合の一部に参加するという形式なので、誰もがすべてのゲームをプレイすることは出来ないらしい)

24秒ルールというのは、プロでは30秒ルールというのがなくて、24秒NANDA?。

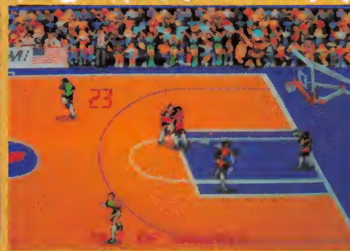
ファウルが多いときは退場もある。(しかしBACK PASS以外は、あんまり出来ないので、別に気にする必要はないんじゃない?)

1Pプレイで勝ち越していれば時間切れは関係ない。(1分延長)





TRAVELLING



OUT OF BOUNDS



CHARGING



BACK PASS



DOUBL DRIBBLE

マスターしよう操作方法

このゲームの難しい所は、何といっても操作方法でしょう。そこでレバーとボタンの説明をしよう。



10 SEC VIOLATION



24 SEC VIOLATION

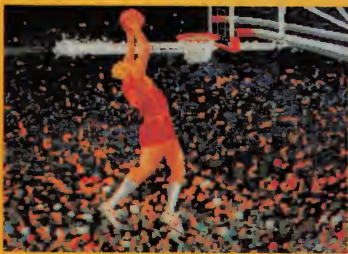
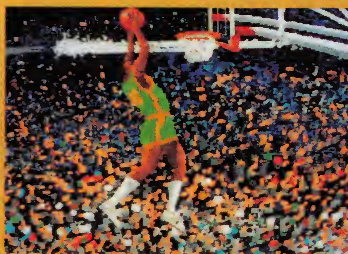


PUSHING



BLOCKING

必殺ダンクシュート




本場アメリカのプロバスケそのまま

スピード！ 華麗！ 迫力！



レバーは8方向レバーでプレイヤーが動く。

ボタンは3つあり、ボタンAはドリブル・スティール用ボタンで、速く叩けば速く走る。

Bボタンは、パス・選手交代用ボタンで、ボールを持っていない時押すと自分の操作している選手が変わる。又、パスボタンを押している時間が0・125秒以内であればバウンズパスが出来る。

Cボタンは、シュート・ジャンプ用のボタンで、シュートのコツは、高い所で離すこと。防御の方でもジャンプしてインターセプトが出来る。

基本的な操作は今説明した通りだが、特殊なのがフリースローだ。フリースローは5秒以内で、ターゲットがバスケット上を動いているのでタイミングよくシュート・ジャンプボタンをはなす。すると、動いていたターゲットが止まり、ボールの落下地点が決まる。

ハーフタイムの時、2Pプレイの時は、操作部が替わってしまうので気を付けよう。

1Pプレイの場合は、ガンバッタ人?には1分おまけだぞうです。(コナミの人が「チアガールがかわいいと言ってブラウン管をさわったりしないでくれ」と言ったそうだが、本当かどうかはよくわからない)

まだまだ沢山楽しみがつまっているぞ

ボールがリングに当たる寸前にシュート・ジャンプ用ボタンを離すと、ダンクシュートのデモが見られる。

僕もまだ見たことがないのだが、「Come on!」と言われたら、パスするとデモが見れるらしいよ。

「祝賀セレモニー」というものが何やら最後にあるらしい?それは秘密だ。君自身で確認しよう。

このゲームは、プレイしてみて、あの「スーパーバスケット」をより楽しくしたゲームというイメージが一番強かった。

コナミ広報から直接聞いたところでは、アメリカでは日本よりも先に出回っているとのこと。しかも人気は上々だって。

確かに、なかなか面白いゲームだから、君もやってみて下さい。操作を完全に覚えれば楽しみはさらに深くなると思うよ。

(REO Y・Y)



ボーナスステージ

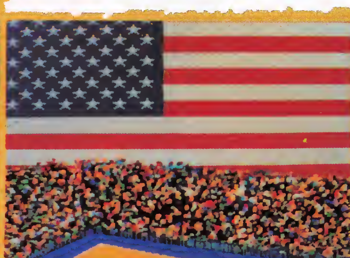




ゲームオーバー



なんか上と似てるなー



アメリカ国旗



3 SEC VIOLATION



5 SEC VIOLATION

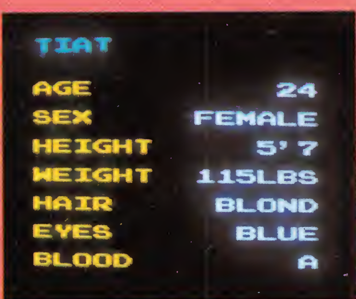
DARIUS
キャラクター大紹介 その1

今月こそ攻略法を！ と思ったけど、
取材の段階ではまだ最終バージョンは完成していなかったんだ。
そこで、今回はキャラクターの大紹介といくぞ！
（モノクロページ15ページの方もよろしく）



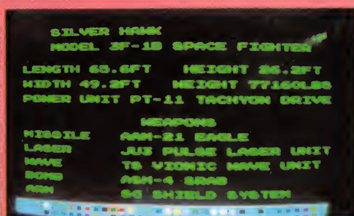


●めいっぱいアメコミ調の、しぶ〜いプロコだ。う〜ん、かっちょええなぁ。





●こちらも負けじとアメコミ調のティアット女史。僕らよりちょっとばかり年上だけど、美人の姉ちゃんだ。





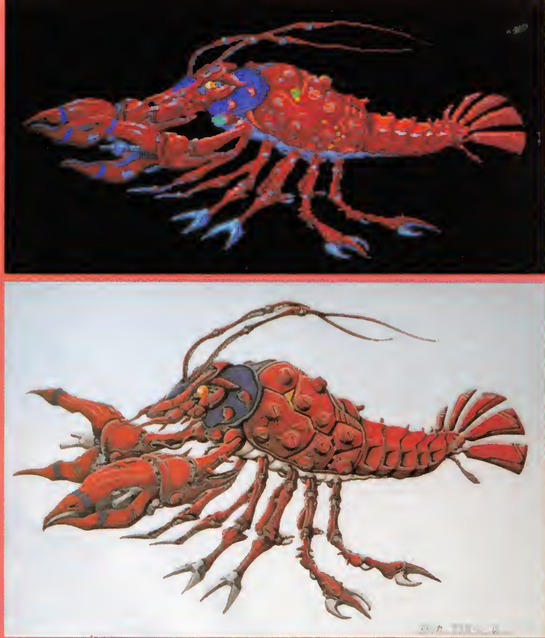



●シルバーホークの性能表記と四面図。特にこの正面図に注目してほしい。まさにこのシルバーホークのモデルになった鷹の形にそっくりなんだ。う〜ん、やるなァ。

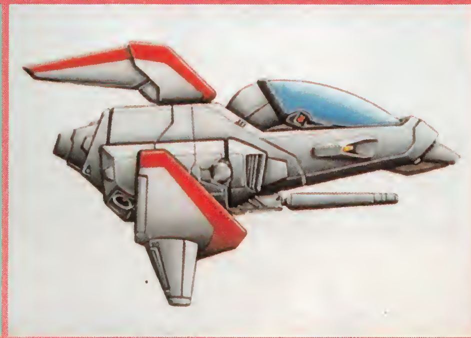




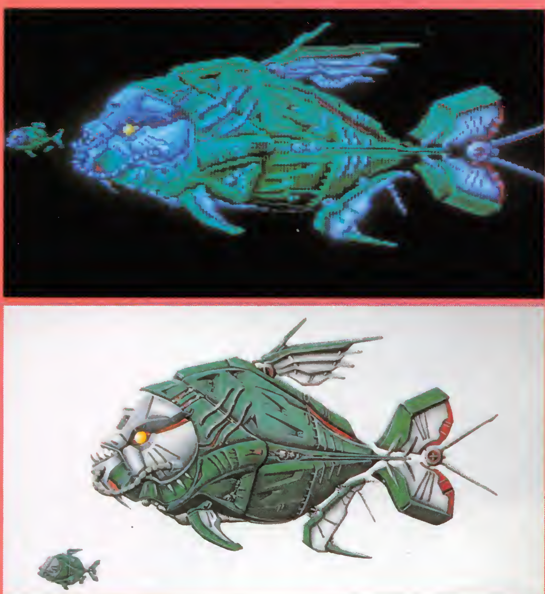
●シルバーホーク：プレイヤーの操る戦闘機だ。上の赤い機がプロコの機、下の青い機がティアットの機で、その下が設定資料のイラストだ（なんと、マーカー塗りでこの美しさだ）。



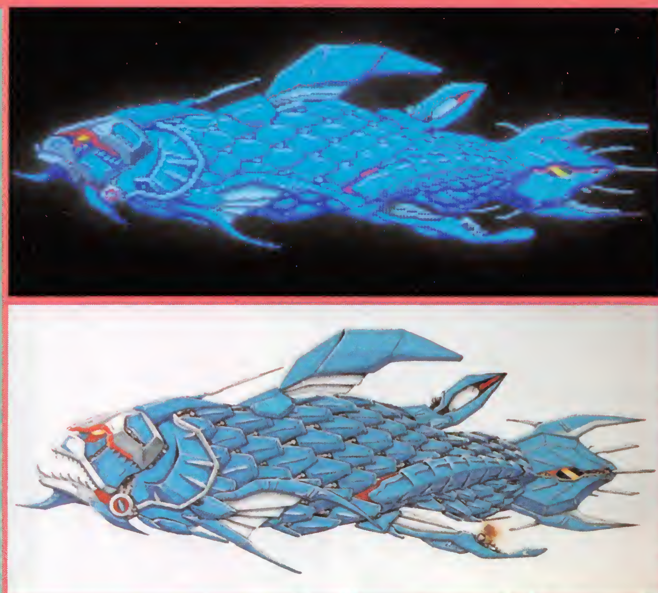
●デュアルシェアーズ。モデルはアメリカザリガニ。両手をもぎとり（各40発）、カラータイマーに10発撃ち込め。



●おっと、こいつは残念。実はボツキャラの1つ、味方護衛機なのだ。



●ピラニアがモデルのファッティグラトン。四方分裂する子ピラニア弾で攻撃してくる。口の中へ40発撃ち込んで撃沈！



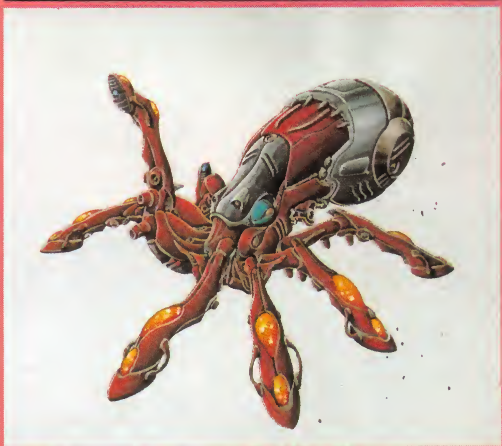
●敵巨大戦艦の一番手、キングフォスルだ。モデルはもちろんシーラカンス。口の中に30発撃ち込めば撃沈だ！



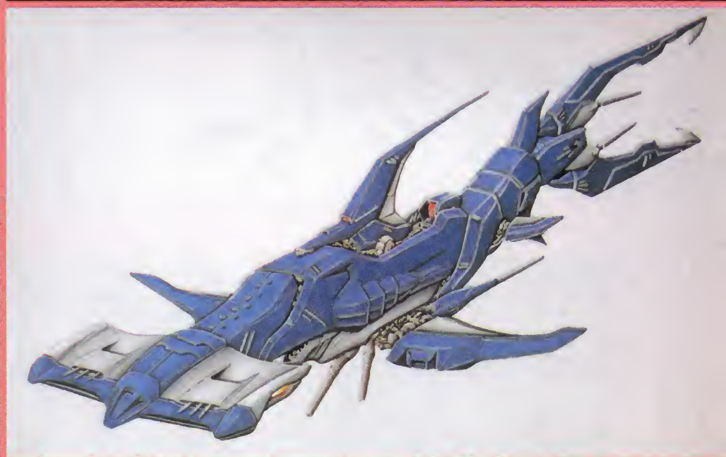
●キーンベイオネット。カジキがモデルのこの戦艦は背びれの攻撃力が大なので、早目に壊してしまうとよい。口に50発で撃沈。



●エレクトリックファン。イソギンチャクがモデルの巨大戦艦だ。口の中へ30発叩き込めばOK！

●オクトパス。ご覧の通りタコがモデル。足が各30発で破壊できる。露出している7本の（え!?）足を破壊すれば撃沈だ。

●アイアンハンマー。ハンマーヘッドシャークがモデル。前面の集中砲火は強力で、よけるタイミングを間違えるとやられる。本体に計70発撃ち込んで撃沈。




●カトルフィッシュ。イカがモデル、と言えば「また足を破壊するんだな」と思うだろうが、その通り。各30発、計300発で撃沈。




●ストロングシェル。海ガメがモデルだ。頭が弱点だが、引っ込めている時は攻撃できない。頭に60発で撃沈。




●グリーンコロナタス。タツノオトシゴがモデルだが、ヘルメットをかぶっている。ヘルメットを破壊すると赤く光る弱点が露出するので、そこに10発撃ち込んで撃沈。




●グレートシング。もちろんクジラがモデルだ。とにかく固い。本体に300発で撃沈できる。

（蛍）

CONTENTS

大特集 ハマリからの脱出!!

33 死闘・白兵戦 **スーパーバブルボブル** 特別付録 アイテム表&効果表 隠しコマンド全公開!!

12 倒せ像輪玄 **快傑ヤンチャ丸**

30 アクションゲームだ! **カイロスの館**

21 完全攻略 手書きマップ **ロードランナーⅣ**

82 速さに目まい 究極合体 **サイドアームズ**

58 We Love VGM JUP阿部

60 OLDゲーム 山河悠理

10 プレイランドツアー ザ・ゴリラ 植村伴北

18 こちら発信局 from ACU 田口あゆみ

20 ゲーム常識用語集

29 炎の3分勝負

32 苦労スワードパズル

47 驚異現象

57 ゲーメストインフォメーション

48 見つけたぜおもしろいお店

63 期待の大型漫画新連載 メタルフリークス 原作:本多拓弥 絵:蜂 文太

49 ゲーメストアイランドなんだ!!ぞ 構成:御旅屋 喜久

74 君こそゲーメスト目指せハイスコア

2 時空戦闘艦 ジグ発進せよ! **バミューダトライアングル**

4 本場アメリカのプロ バスケットそのまま **ダブル・ドリブル**

6 & 15 キャラクター大紹介 **ダライアス**

81 4人同時プレイの バスケット・ゲーム **ダンクショット**

84 3Dゲームの極致 **サンダーセプターII**

86 タイミングがものをいう! キャラクターゲーム **アレックスキッド**

88 マブーから レイラを救え **ローリングサンダー**



横浜・野村夢乃



プレイランドツアー

日本一高いノッポビルに日本一広いゲームセンター

ザ・ゴリラ

東京・池袋

植村伴北

東京・池袋に、その名も『ザ・ゴリラ』という、巨大なゲームセンターがある。話題の最新ゲームはもちろん、懐かしのOLDゲームも、ずらずらーと200台も勢揃い。知らなきゃモグリだよ。行ってみるか！

どっド〜ンと日本一

君は知っているか!? 日本一のノッポビル、池袋サンシャイン60の地下に、これも日本一広いゲームセンターがあることを。

総面積2300㎡という、ケタはずれの店内。これは広いぜ。君達200人がここに集まって、手を広げ輪をつくった時位の面積じゃないかな。そんな広いフロアーに200台を超すビデオゲームが設置されているんだ。実に壮観。名実共に日本一のビッグなゲームセンターなのである。

1日遊べるレジャーランド

サーカスサーカスはゲームセンターというより、むしろレジャーランドと言った方がいいかも知れないネ。

日・祭日になると、サンシャインビル（ここの展望台が有名）に遊びに来た家族連れや若いカップル（青春っていいなあ）、小さな子供達から、おじいちゃんおばあちゃんまで、わんさかとこのお店へやってくるんだ。明るい、楽しい雰囲気がいっぱい。

来る人がさまざまなら、ゲームもまた多種多様。テーブルゲームは無論のこと、コックピット・アップライト物をはじめ、エアーホッケー、ピッチインなど、名前をあげたらきりがないといった感じでずらー。午前11時開店から夜8時の閉店まで、それこそ1日遊んでいても、多分飽きることはないと思うネ。

楽しませてくれるといえば、何と言っても驚きは、ゲームセンターの中（テーブル筐台の並んでいる所）を、巨大な動物の乗物が子供を乗せて悠々と動いていること。まさに、このお店ならではの光景だ。





▲ホテルのフロント？　ザ・ゴリラのカウンター。

トイレ以外ならなんでも揃っているぞ

何故か、トイレだけはお店の外にあるんだけど、それ以外のことで、サーカスサーカスの外へ出る必要はまったくない。

食事時になったら、店内右側にあるドンチャックのラーメン屋さんで、お腹いっぱい食べればいいし、ちょっと口がさみしい時はアイスクリームをなめ、ジュースを飲めば、言うことなしじゃない？

お店の奥には両替所があり（あたり前だけど）、カウンターではゲーメストが売られていて、おまけに（逆かな？）、レンタルビデオがずらりと揃っているんだ。レンタルビデオは、確か600円だったと思うよ。

この他、サーカスサーカスの、ちょうど真ん中あたりに、身の丈5mはあろうという巨大なピエロが足を広げて座っているんだが、ここにはテレビも置いてある。高校野球のシーズンなど、ゲームプレイの合い間に観戦することもできるから、ありがたい。こんなに何事にも余裕のあるゲームセンターは、他にめったにあるもんじゃない。これ、私の実感。

ザ・ゴリラ2大名物とは

一つはサンシャインボールと呼ばれているボーリングもどきの遊戯台で、ボーリングを小さくしたようなレーンに、小さな球を勢いよく転がし、その球がジャンプ台を飛んで、10点から50点までのいずれかの穴に入るというもの（私もついつい4ゲームも熱くなってしまった）。1ゲーム100円で10ボール。230点以上いくと賞品ももらえるぞ。やってみるか？

ザ・ゴリラの中央、奥の方に6レーン並んでいるから、すぐ分かる。

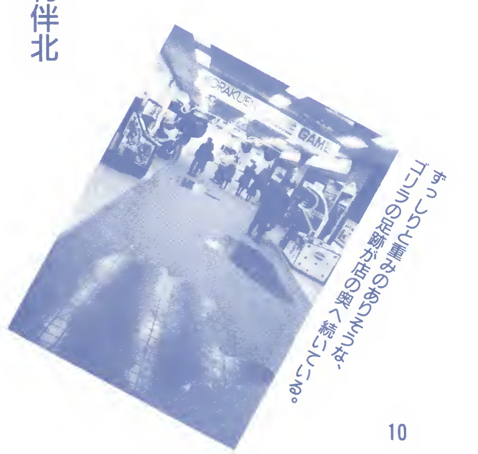
もう一つの方が、これまたすごい迫力！　巨大なゴリラの胸から上の部分が、100円玉を入れると動くという代物。初めて見た時は、私は21分も口をあんぐりとあけて、この巨大なゴリラに見とれていたもんだ。

ゴリラはサーカスサーカスの正面入口から入った正面突き当たりに、こっちをにらむようにして、いるぞ。ゴリラは、8年前のお金にして3000万円もかけて造られたものだそうだ。いかに大がかりな物か、想像できると思うんだが…。

このページを君が読んでいる頃には、このゴリラも模様変えをして、前にも増してすごみが加わるそうだから、乞うご期待。

お店へ行ったら、一度は見て驚いて記念撮影して、おのぼりさんしよう。

ザ・ゴリラのあるサンシャインは池袋駅東口から8分ほど。初めての時は駅員さんなり地元の人に聞けばいいと思うよ。



ずっしりと重みのありそうな、ゴリラの足跡が店の奥へ続いている。

巨大ゲームセンターの実体は???

先程から、このお店を呼ぶ時にサーカスサーカスって言ってみたり、ザ・ゴリラと言ったりして読者の皆さんを混乱させてきたと思うけど…。それには訳があるワケで、ワケが分からなくなっている人がいると困るので、簡単に説明しよう。

サーカスサーカスというのが、このお店の総称で、実は、このお店は大萩工業のザ・ゴリラと後楽園ロコモウティブのザ・ピエロの2つの店から成り立っているんだ。

このように、大きなゲームセンターが2軒、壁一つの区切りもなく連結しているようなお店は、日本でも、ここだけではないかな。

一般のお客にとっては、経営者が誰であるかは問題ないことで、要は楽しく、遊びやすければいい訳だ。小さな空間より大きな空間の方が楽しませ方、楽しみ方もいろいろできてよい。かくて来店者には、両店の区別・見分けはつかないのだ。

そこで、あえて両店の見分け方をするとするならば、じゅうたんの敷いてある方がザ・ゴリラで、敷いていない方がザ・ピエロと思って欲しい（現在のところ）。

だから、うっかりお店の名前だけを頼りにして待ち合わせをしようものなら、下手をすると、会えずに帰ってきたなんてことになるかも知れない。私の友人で（ちょっとそそっかしいけど）、1回はまったゲームを、ひさびさにやりに行ったはいいが、どこに置いてあったか忘れてしまい、探すのにひと苦労したなんていう笑い話もあるほど。気をつけてネ。



▲この奥に名物の巨大ゴリラがあるぞ。



▲楽しそうにぶっとばす女性ライダー。



▲ゲームは少し古いけど学生に人気のコーナー。これだけで普通の店1軒分?



◀大型のゲーム機種は店内中央にあるぞ。

常連客も強者(つわもの)揃い

ザ・ゴリラの方針としては、ハイスコアを出すより、お店へ来てプレイした人達が、1人でも多く満足して帰れるようにしているとのことだが、当然なことだ。でもこれだけのお店ともなると、すごい腕のプレイヤー達もけっこう多いのだ。

闘幻狂という、ハイスコアグループをはじめ、ジェネシス西谷やディグダグ宇都宮など、このお店の発展と共に、その名を残していったプレイヤーは数知れない。そんな中でも、當麻徹君は最も古い常連客として、今でも時折アウトランなどのハイスコアボードに、名を変え、ひそかにトライしている。

何を隠そう、この私も学生時代はよく通っていたのだ。





これはどなたでしょうか?
店長さん。

ザ・ゴリラの店長さんに聞きました

夢を売るゲームセンターづくりへ

さて、ゲームセンター「ザ・ゴリラ」店長の和佐木さんに語ってもらおう。ゲームファンへのメッセージ。

——うちのお店の場合、ゲームセンターというより、むしろデパートみたいな感覚があって、普通女の子なんかが1人、あるいは何人かが連れ立って街のゲーセンに入っていくと、他のお客さん達はジロジロと注目するでしょ。でも、うちの場合はそんなことはない。女性が入ってきたって、全然不自然じゃない。

置いてあるゲームにしても、ギャンブル性の高い麻雀類やメタル物は、ほとんどないでしょ。新しいゲームは意欲的に取り入れているけど、古いゲームも大切にしているよ。

古いゲームはプレイ代を下げてなつかしんでもらおうと、コーナー設けてあるからねえ。

あ、そういえば、ゲーメストでもOLDゲームの頁をとって、懐しの名ゲームを紹介しているネ。それはいいことだよ。ニューゲームにだけ目の色かえて追いかけていて、ゲーム自体の楽しさを忘れちゃ、なんにもならないからネ。

——みなさんはあんまり気がつかないかも知れないけど、壁やじゅうたんだって、時々フルモデルチェンジしたりして、けっこう細かい所なんかも気を使っているんだよ。分かるって? ホント? 認めてもらえばうれしいよ。

とにかく、私達は夢を売る商売をしているんだからね。今後もゲームセンターの健全化とゲーム場のイメージアップを高めるためにも頑張っていくつもりだから、ぜひ立ち寄って下さい。待ってますよ。

こんな大きなお店を経営するだけでも大変なのに、店長さんのゲームにかける情熱と冷静な判断、お客への細かな気配りに、私は改めて感心した。

また伺いますよ、店長さん。みんなもどどーっと訪ねてみてネ。

ザ・ゴリラ　東京都豊島区東池袋3−1−4　サンシャインシティ文化会館　☎(03)983−0118

快傑ヤンチャ丸 PART……2

あばれまわって最終面

むささび、カエル、ムカデにカラス天狗……。こりゃなんだ？ でも驚くな。最後は強敵大将、像輪玄だ。君は最終クリアの感動を味わえるかな？ ジャジャジャジャジャーン！

えーと、前回のPART1は少しは役に立ったかな？ ということで、今回も引き続き僕が担当することになったんだけど。

今回は、前回の不十分だった部分と残りの面の攻略法を書くので、気合を入れて読んでくれよ。当然、今度の攻略法はPART1より役に立つはずだからヨロシク！

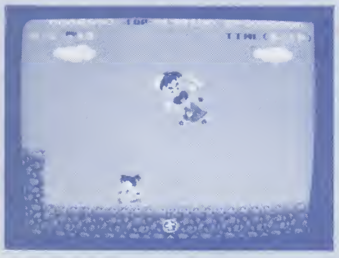
1～3面の復習だぞ

これなら君でも（失礼！）攻撃できる！という手法を公開するぞ。

1面 これです！ 簡単な攻略法

この面は前回攻略したのだが、大将のおたふく太郎の倒し方について、前回は必ずしもベストとは言えない倒し方を載せてしまった。（ごめん。あの時は、まだやりなれていなかったんだ。）そこで、今回もう一度、別の、より簡単なやり方を攻略し直す。

前回のPARTIでは、おたふく太郎の上をジャンプで飛び越えるパターンを攻略したが、新パターンはひたすら攻撃するパターンだ。



①おたふく丸の必殺ジャンプ。

写真①のようにおたふく太郎はよくジャンプしてくる。そこで、ジャンプして飛んできた所を、ひたすら下から攻撃する。すると自分も飛ばされるけれども、おたふく太郎も飛ばされる。このパターンは時間がかからなくてこわくない。

2面 飛ぶかしゃがんで…。

この面は、前回の攻略とほぼ同じ。ただ地蔵小僧がブーメランを投げてくる時、前回は『台の上に逃げる』と書いたけれども、ブーメランを投げられた時にしゃがむか、写真②のように飛びこえるかして攻撃した方が早く倒せる。

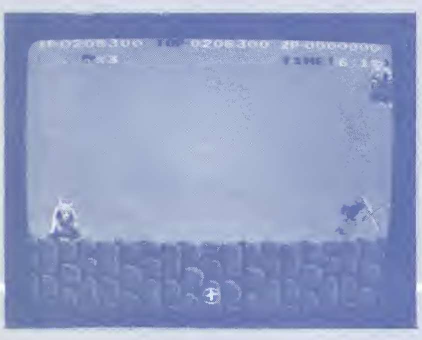


②空を飛ぶやんちゃ丸。

3面 増殖娘の効果的倒し方

この面もだいたい同じなのだが、増殖娘のより早い倒し方があった。それは、写真③のようにまず2匹に分ける。

そして同じく写真③のようにひたすら攻撃する。すると敵は分解してしまう前に、たいてい全部死んでしまう。



③簡単な増殖娘。

快傑ヤンチャ丸

最終面クリアへ向けてさぁやってみよう!

ここまでは前回のPART—の改良部分だ。ここからは今回からの攻略だから写真を多少多めに使って、くわしく説明しよう。(何「どうでもいいから8面を早くやれ!」だと?)

4面 お相手はしろかべ隊だあー

この面は、むささび・カエル・小型シャボン玉を出してくる、しろかべ隊で構成されている。むささびには、左回りパターンと右回りパターンの2種類がある。パターンを完全に覚えていれば簡単。

しかし、一説によると右回り・左回りを区別して戦わずにジャンプアタックがよいという話だ。確かに編集部の新人ACUーY・Nは、いとも簡単にジャンプアタックでむささび地帯をクリアした。まあ、確かに時間は早いかもしれないけどねー。

途中からむささびにまじってカエルが出てくる。このカエルはおどろくことに、火を出してくる。(写真⑤)こいつは、ジャンプで敵を飛び越えて倒せばよい。

ただし、1匹だけむささびとの混合攻撃がある。(写真⑥)ここは、先にむささびを倒してからカエルを倒せばよいでしょう。でも、何も知らないでここに来たら、びっくりするだろうなー。

洞窟を出ると、見かけ倒しのしろかべ隊が水の中からシャボン玉を投げてくる。しかし、こいつは一定のタイミングでしか投げてこないので、それほど難しくないでしょう。

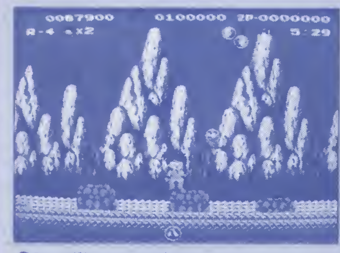
さて大将のおもてムカデですが、倒し方は胴体をまず全部骨にしてから頭に3発だ。はっきり言って、時間をかけさえすれば簡単でしょう。

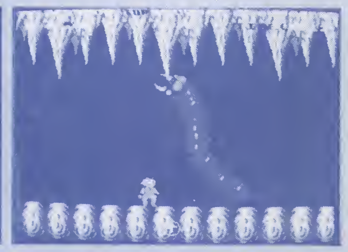
4面のポイントは、やはりむささびでしょう。(特に写真⑥)


④むささび。


⑤暑くないのかなー。


⑥気を付けろ!


⑦シャボン、シャボン


⑧ムカデだ!


⑨ひよわそー。

5面 説教和尚には「喝」のタイミングで…

この面の始めは、ゆっくり進めばあまり難しくないのだが、途中でいきなり落とし穴がある。この穴は、敵をいっぱいはめてしまうと、飛びこえなくてはいけないという、とんでもない穴だ。(飛び越えると言ってもすごくきついよ!)

林をぬけると小坊主隊が待っている。でも、どんどん先に進んでいれば、たいして難しくはないでしょう。

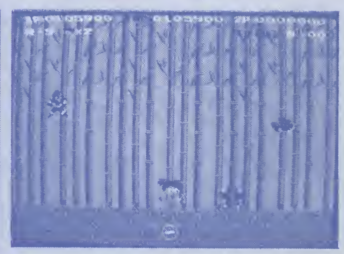
小坊主地帯を過ぎると、つりがね隊が待っている。写真⑬のつりがねから出てくるつりがね隊がなかなか強い。しかし、ジャンプアタックでつっこんで、すかさず後ろを向いて撃つ技を覚えれば…。

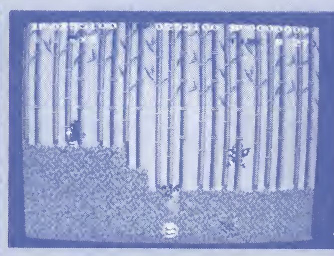
写真⑭のつりがね隊は、まったくたいしたことはないでしょう。

大将の説教和尚だが、こいつは攻撃パターンが4通りある。写真⑮の「喝」攻撃、写真⑯の「ケケケ」攻撃、写真⑰の「たわけ」攻撃と、写真⑱の「ヤレ」だ。

プレイヤーは実際プレーする時は「喝」の時にタイミングを見て攻撃する。そして最後の一発の時に、「喝」が「ヤレ」に変わって、小坊主が出てくる。まあ説教和尚は簡単でしょう。

5面のポイントは写真⑬のつりがね隊では?

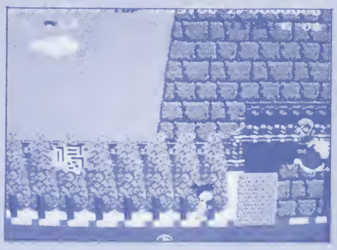

⑩こんなの簡単。


⑪いきなり落っこち。


⑫小坊主隊だ。


⑬つりがね隊(強い方)


⑭つりがね隊(弱い方)



⑮「喝」

6面 出てくるぞアクロバット隊

この面は写真⑲のように、アクロバット隊がたくさん出てくる。しかし、アクロバット隊だけならたいしたことはないのだが、ゲリラ風、赤きつね、しろかべ隊が出てくる。でも心配ないよ。途中鈴が出てくる所までいければ、切れるまでは簡単に行けるでしょう。

鈴が出てくる所までで、難


⑯「ケケケ」



⑰「たわけ」



⑱「ヤレ」

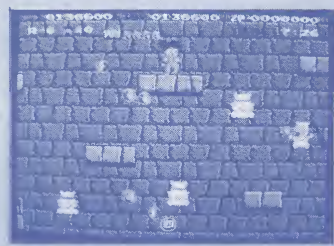
快傑ヤンチャ丸

しいのはゲリラ風でしょう。まあ、ジャンプアタックで倒してください。

鈴が切れてからは、写真㉑の所まで逃げてくる。(少し手前で切れるはず。)写真㉑の所の、一番右のしろかべ隊はかなりいやな所にいる。しかし、写真㉑の位置から思いっ切りジャンプすると、ちょうど良い。

大将カブト武士だが、倒し方は敵にまず1発当てる。それで敵が武器を持つ前にすかさず自分の剣を捨い、もう1発撃つ。それで1ダメージだ。さすがに、この辺になるとなかなかむずかしい。


㉑ここからジャンプ。


⑳しろかべ隊だ！


⑲実際こんなこと出来るかよー。

7面 追いつめろ！大将は像輪玄

この面は、いままでの面のキャラがかなりたくさん出てくる。(青きつね、赤きつね、爆弾鳥、カエル、アクロバット隊、カラス天狗など)前半は一面に爆弾鳥が付いたような面だ。

中間地点のアクロバット隊は6面、つりがね隊は5面、後半のカラス天狗隊は言うまでもなく5面だ。ここまで来れた人ならたいして難しくないでしょう。

大将像輪玄だが、こいつは初めて来た時はなかなか難しい。だがタイミングよくつっこめば、パターンだから、それほどでもないでしょう。

ここで、一応お姫様を助けたが、像輪玄は逃げた。


㉔こいつは見あきたよー。


㉓上を歩けば簡単？


㉒カブト武士！

8面 覚えよう攻撃パターン

ついに来た。難しくて、常人では少し無理だと言われている8面だ。

まず面構成を説明すると、大きく分けると、4つに分かれる。そして、それら4匹の像輪玄に、合計7発ダメージを与えなければクリア出来ない。一番最後の敵以外は2発ダメージを与えた時点で消えてしまう。又、敵は20秒ぐらい待っていると消えてしまう。(ダメージにならないから気を付けよう。)

さて攻略ですが、1匹目の1発目はレバーを右に入れっぱなしにしてジャンプアタックで簡単。2発目を写真中の矢印のようにすれば、あとはタイミングでOK。

2匹目の敵の1発目は写真㉗のように屋根の一番上の辺で1発あてる。すかさず写真㉚の所で、剣を持っていなくてもボタンをケイレンする。すると、どこから来たのかは分からないが、いつの間には剣を持っていて倒せる。(これは裏ワザかな？)ここでトータル4ダメージなわけだけれども、ここまでは出来るでしょう。(やればね。やんなきゃ出来るわけないでしょう。)3匹目は、とても人間が倒せるわけないような敵だから、逃げるのがベストでしょう。逃げ方ですが、写真㉖の自分の付近でしゃがんでいると、シャボン玉をよけられる。

4匹目の大将だが、これは、1匹目と攻撃パターンは同じだが、自分が近づくと逃げる。だから、1匹目ではジャンプ撃ちが出来たが、4匹目は、下を歩いて倒さなければならないから難しい。

最後に、エンディングだが、何人の人が見れるかわからないので、写真で特別に公開してあげよう。

(快傑Y・Y丸)

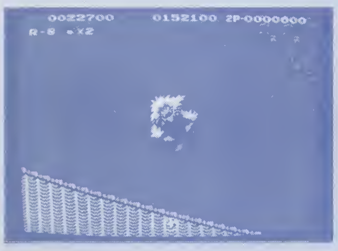

㉖8面サギ！



㉕やぶって逃げた!!


㉘戦うだけではない。


㉗3発目！


㉛勝手に落ちてくれ！


㉚裏ワザ！？


㉙こいつは強いよ。



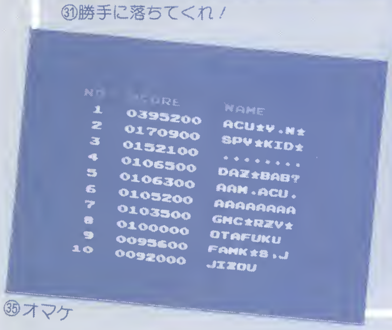
㉜やったね



㉝何人の人が本物を見れるかな？



㉞オワリ



㉟オマケ

DARIUS

キャラクター大紹介その2

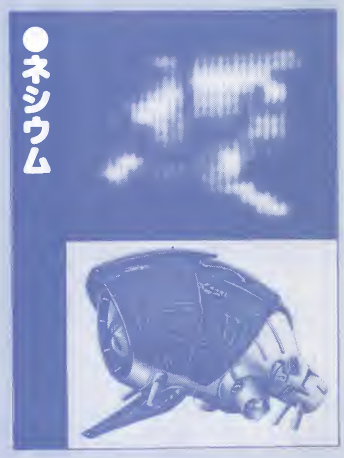
(螢)



●ブラーボ



●ドリン



●ネシウム



●スレイド



●サイクリン



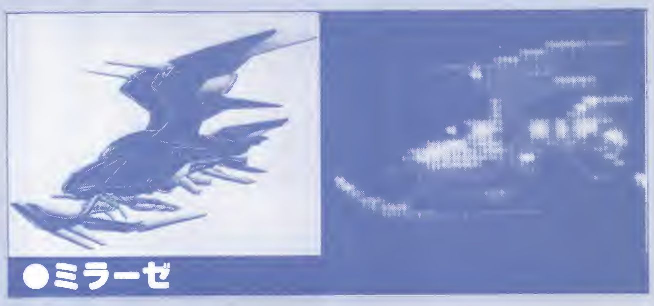
●ロロキン



●アスターゼ



●ソイド



●ミラーゼ

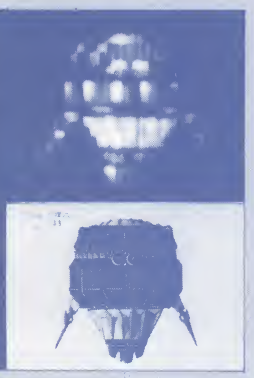


●タノール



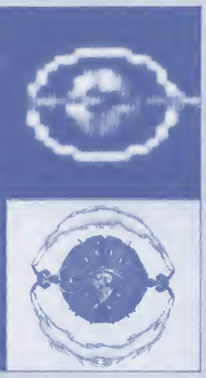
●フォルム


●タジフA5


●マヤリークD18


●ワ・ガセハH20


●ノウコV15


●チオナミド

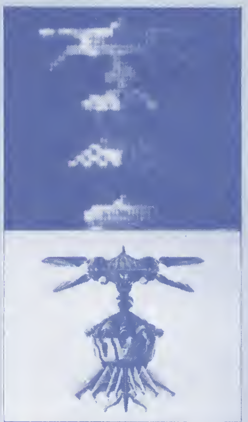

●フェナ


●ヤズカ・タカーミイ


●ベンサーG21


●ワカシイQ7


●デリドマイト


●デキタリス


●リモナー


●バルビ


●クロドライド


●ラルジル


●カイン


●クロム


●アミド


●ホルム


●スピクリム


●セトア

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

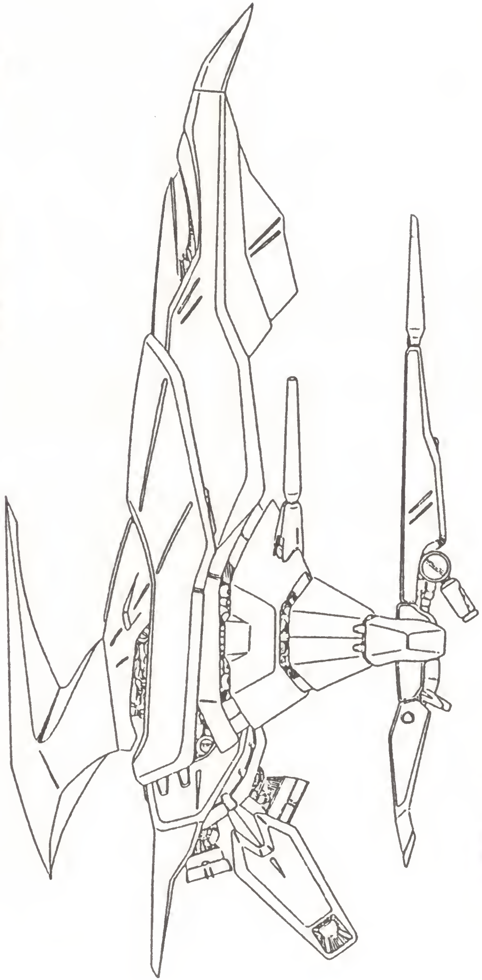
ゲーメスト編集部

「ダライアス
シルバーホーク塗装コンテスト」係

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

君の自由な想像力を生かして、裏面のシルバーホークに君だけの塗装をほどこしてくれ！

●迷彩よし、ツートンカラーよし、水彩、マーカー、ブラシ、スプレー、なんでもOKだぞ。優秀作には何らかのプレゼントを考えているぞ。
(蛍)



味方戦闘機　©TAITO

キリトリ線

◆GAMEST カラーじゃなくてゴメンネ。プレゼント◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で73ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：あなたの好きなゲーム名は？

ゲーメスト今月号攻略法について——

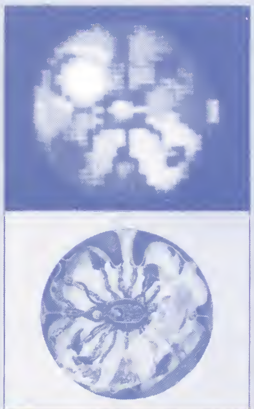
㋑役に立っていますか？
①役に立っている　②役に立たない

㋺役に立っている人は、どんなふうに役に立っているか具体的にゲーム名を入れて書いて下さい。

キリトリ線


●オデヒX16

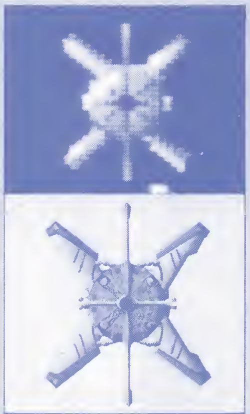

●ダナマU11

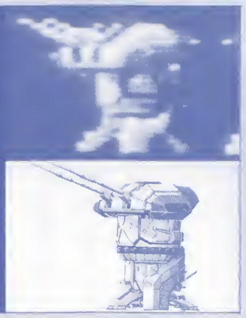

●ラワガスZ17

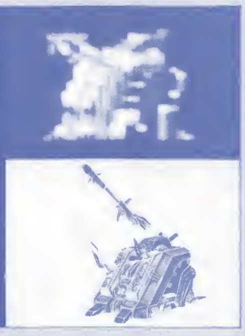

●カナター10


●ワガターキL3


●メズヒW25

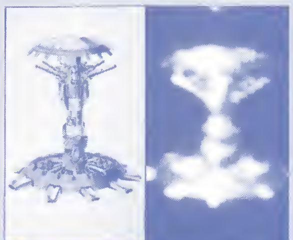

●タバシY12


●ノジツS1


●ラムマイF14


●ジツミP19


●ターリヤM8


●シイラシK9


●ラムシニT13

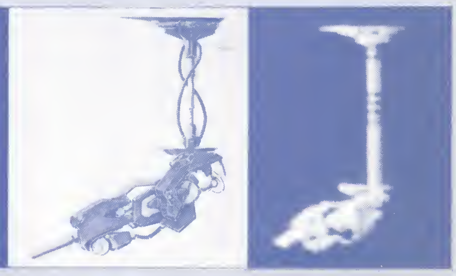

●カオミートE6


●トモマヤJ23


●ラハーオB22


●ニータササN2


●ウカサR24


●タボクC4

こちら発信局

田口あゆみ



ゲームは実体験、人生はチャレンジ！ なあーんて粋なことを言って、好きなゲームを思い切りやって…今もっともホットなプレイヤーたち、ACUに接近！



from ACU 個性が光る噂のハイスコア集団

寒い国から熱いヒーロー登場

ぷるぷるぷる…。あゆみは寒がりんぼなのである。みんなカゼなんかひいてない？ ちょっとそこのゲーセンまで、なーんて時もしっかり着こんでくようにネ。クシュン！ ときたらおこたにみかん、そしてゲーメストでお勉強することですヨ。

だから「釧路出身です」と聞いた時は、なんだか別世界の人のような気がしたのです。午後のカフエテラス、小春日和の日だまりの中、彼はミルクティー、私はストロベリー…。あらあら、そうじゃないか。今日の主人公はあの寒ーい国からやってきた、知る人ぞ、のスーパーヒーローなのダ。そう、山崎拓さんなのです。

ACUって？ ホラ、あのハイスコア独占の…

アミューズメントクラブ浦和、この正式名を知らなくてもACUって略称は、プレイヤーならピンとくるハズ。これもまたプレイヤーなら買ってるハズ(強引かな?)のゲーメスト1月号P74を開いてみて。4種のゲームのハイスコアを独占してるでしょ。巣鴨キャロットではアウトランの5コースともACUがハイスコアを独占。ハーッ！（みんなのタメ息）

その名のとうり浦和を拠点に活躍するACU。そもそもは釧路の天才山崎少年が埼玉の大学に入ったことから始まる。同じ釧路出身の大学生、現メンバーとの浦和での出会い。〝ひとまとめにして何かサークルつくらんか〟ってかんじで集まって、のろしをあげたのが今から2年半前。これまた有名なギャプラス1億点の大イベント。88時間、足かけ5日、残機数180余機という不滅の大記録とともにACUの誕生に至ったのでした。

「存在目的がないし、会誌も別に作らないし、個人で勝手にやってるだけ」にしては、これだけ巷(ちまた)で有名なのはどういうワケ？ おおっぴらな活動はないけど、メンバーがあまりにスーパープレイヤーすぎちゃうとこがACUの秘密なのだ。

ムム、とにかくスゴ腕がズラリ！

巣鴨キャロットPM3、今日も元気印の少年たちで熱気ムンムン、その集団の間をぬうように、静かにゲーム台を拭く長身の青年店員。何をかくそう彼こそが、そこのハイスコアボードに奇々怪界と沙羅曼蛇（12月）で名を連ねるACU—EPSの正体なのです。EPSこと小川さんはその闘志を店員服にかくし、日々お仕事にはげんでおるのです。

Y・Nこと奈良クンは腕はいいけどお金がない、お金ないから他人のプレイをじっくり研究、奈良クンのコンピューター頭脳はそれだけで、バブルボブル990万をハイ、クリア。弱冠17才。ゲーセン年齢18才。

KEI＝砂土さんはロードランナーのプロ、シリーズすべてを極めておられますぞ。164万、信じる？

しょうがない奴、つかみどころがない、とサンザンのああむ＝梅森さん、しっかりブレイウッドが500万以上。

裏でこっそり活躍のSMC＝清水さん。

主要メンバーはこんなところかな。メンバー200人突破なんて





←「うーむ、すっごーい」と感心するミスあゆみの賞讃に、テレまくる山崎さんでした。

ウワサもあるほどの伝説のサークルなのです。本拠地浦和では、駅前のサムを中心に腕をみがいておられるそうな。

ヒーローだって その昔は 涙……涙……

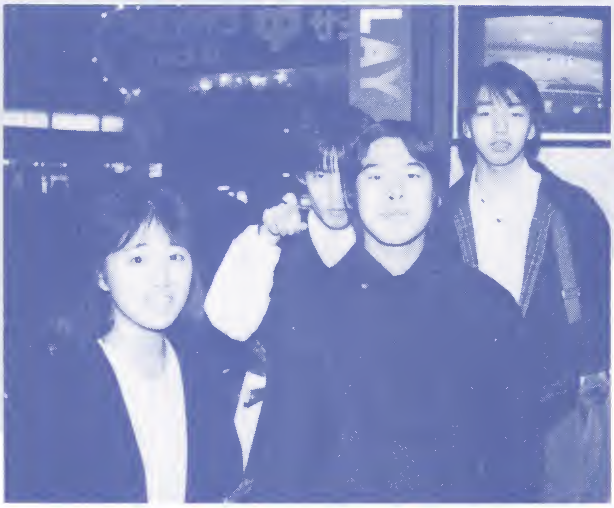
〝上達は遅い、だから努力あるのみ、ゆっくり考えて、ゆっくりやってく、マイペースが大切〟人生とは何ぞや…いやいや、これがACUの顔、山崎さんのゲーム観。

その昔はもう聞くも涙、語るも涙…。

中3時代はインベーダーで補導員につかまるわ、旅行中にゲーセンで全財産はなくすわ…古くは小学生時代のピンボール、横のフリッパーの存在にも気付かず黙々とプレイしていたというから…。

インベーダーブームにのらなかった山崎少年はやがてマッピーに目覚め、「釧路にとんでもない奴がいる」とのウワサは、はるか異国の東京にまで伝わった（おたちゃん談）のでした。

そして上京、22才、大学3年生となった山崎青年、〝ボクと同じAB型〟〝髪の毛下さい！〟などというとんでもないファンレターが舞いこむ〝時の人〟へと変身。



←ハイ、ポーズ。手前がYNこと奈良クン、後ろ右があおむ君、真ん中が山崎さん。

〝やらせてもらえることは何でもやってみよう〟というチャレンジ精神で、ゲーム誌のライターとして活躍、その合い間をぬって同人誌を出したり、アドベンチャーゲームブックの編集を始めたり…あゆみも見習わなくっちゃ！

でも〝ゲームやる時は肩の力をぬいて、ハイスコアねらうわけじゃなく、あれ点がでちゃった、じゃあのっけとこうか、ぐらいの気持ちですよ〟って気軽に言うけどこらこら、〝あれ点がでちゃった〟じゃすまないんですヨ、アウトラン4、100万ってのは。

実体験がカイカン ゲームはボディに グッとこなきゃ！

ちょっとお手並拝見てことで、巣鴨キャロットでアウトランのプレイをしてもらった。

「アレ、もう終わり？」「4、100万点っていいの？　悪いの？」…シロウトってコワいですねー。知識ゼロのあゆみが戸惑うほど、山崎さんは軽々とこの得点でゴールしてしまいました。But、プレイ中の目はさすがに真剣だった！

〝実体験できるゲーム、体全体でやるゲームが好き〟〝でも、スポーツゲームとか、ボタンが3つ以上、となるとダメなんですよ〟とちょっぴりふつうの人っぽいとこ見せてくれて、あゆみもホッ。

攻略本もあきちゃったし、ゲームをやらない人にも楽しめるような本、ゲームを基本にして、ミーハー的なものもとり入れた本をつくっていきたい、と、プロライターの卵として語る山崎さん。

そうだな、あゆみもそんな本だったら大賛成（エッ攻略本だとわからないんだろうって？　わかった？）とここぞとばかりにうなずいてしまった。

北海道に〝おーるらうんど〟っていう、こんなかんじの同人誌があって、山崎氏も原稿書いてるんだって。そのうち東京にも…うーん楽しみだネ。山崎さんにハッパかけといてあげるネ、みんな！

プレイヤー、ライターそして 第3の顔は…

浦和市内で、話の合うプレイヤーだったらACUに入会認めるけど、こっちからはスカウトしない方針だって。けど、プレイヤーなら誰でも同じ苦労、喜びを体験してるはずでしょ。ほんとに気さくな山崎さんだから、見かけたらぜひ声をかけてみてね。

エッ、浦和じゃちょっと行けない？　あきらめなさい！　なんて冷たいことを言わない山崎さんはインタビューの後、何と巣鴨キャロットの店員に早変わりしちゃったのダ。運がよければ、巣鴨キャロットでゲーム台を拭く姿なんかが見られるかもね。

こらこら、〝ボクのあこがれなんだモン〟なんて髪の毛を抜き取ってきちゃダメだヨ。それと「店員で苦労するのはヨッパライ、あとジャドーな技を使うプレイヤーは許せないネ」、あたり前のことだけどわかってない人も多いんだそうだよ。ルール＝最低限のマナーってことを忘れずにネ。

巣鴨、PM5、冬の日暮れがやってきました。ぷるぷるぷる…。エキサイティングなゲームで熱くなったプレイヤーさん、帰り道はちょうどいい熱さましかな。あんまりさましすぎないように、ネ。



ハイスコアのご常連、EPSこと小川さん。

キミも今日からゲーム博士

ゲーメスト常識用語集

ついに、このコーナーも最終回となった。連続5回通して紹介、解説をしてきたわけだが、役に立ったかな？
読者の中には、「えっ、もう終わっちゃうのぉ、まだ、他にもゲーム用語知ってるのに」なあんて言ってる人もいるんじゃないかな。
そんな君に…。ゴメンネ、と共に再会を約束しよう。面白いコーナーをまたつくるから、読んで欲しいよ〜〜♪
（伴北）

ハンドル

まぁ要するに、車のハンドルのこと。（何のこっちゃ）
最近は、会話の中でレバーとハンドルを混同して使っている人が多いが、微妙にその違いもあるので、もう1度よーく考え、注意して使いましょう。

ボタン

読者をバカにしてんのかコノヤロ〜！と、怒らないでほしい。ビデオゲームは、ボタンとレバーなくして語れないんだ。（ここで、へ理屈のキミはトラックボールもあるよ…と、言うかもしれない。）
ボタンは、ゲーム展開を決定する鍵であり、その押し方にミスがあればプレイヤーが死ぬことだってあるんだからネ。
ゲームの開発者などは、アイデアと同時に、まずボタンを思い浮べることだろう。

炎のコマ

ゲーム歴が4年以上の人なら、だいたい知っているとは思うが、昔（4〜5年位前だったかなぁ）すがやみつる作の「ゲームセンターあらし」という、ゲーム漫画がすごい大人気で、短かいながらも、TVアニメでも放送したことがあった。
そのマンガの主人公、あらしが使う得意技の中に、1秒間200回ボタンを押すと言う荒技があり、これが炎のコマと呼ばれ、実際にはできないながらも、当時のプレイヤー達はけっこう使ったものである。
もしかしたら、コナミのハイパーオリンピック時代に生み出された〝こすり〟は、炎のコマをモデルにしているのかな⁉

ラウンド

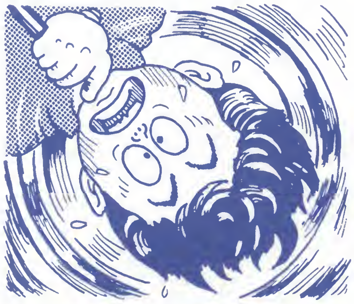
まぁ、つまり面のこと。
ゲームによって、面の呼ばれ方はいろいろとあって、例を幾つか上げてみると、トリップ、レベル、エリア、ステージ等があるよ。
しかし、時として、パックランドのように、ラウンド4つで1トリップとか、ドンキーコングのように4面で1レベルみたいに、面の大きさが違う形で同時に使われているゲームもあるようなので、注意しよう。

ランダム

めちゃくちゃ。パターン行動でなく、予想のできない動きなどを言う。
例を幾つか上げてみると、ガントレットの後半面の順番や、一部レースゲームの、他車の出現パターンなどがそれにあたる。この言葉は覚えれば、いろんな所に使い道がある。知らなかった人は覚えてしまおう。

ローリング

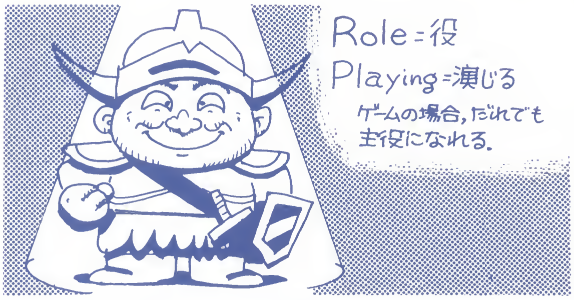
コックピット自体が動くゲーム台。遠い昔に、どこぞのメーカー（忘れちゃってゴメンなさい）が、いちはやく宇宙戦闘ゲーム物で、コックピットが、ぎこちなく動く物もあったけれども、やはり何と言ってもスペースハリアーが有名ですねぇ。



またローリングとは逆に、シットダウンというのがあって、こちらの方はハングオンで、バイクの形になってない方の台と言えば、想像してもらえるんじゃないかな。

ロールプレイング

いろいろな過程をへて、だんだんと自分自身が成長していくこと。
ビデオゲームなどでは、イシターの復活などがそれに当たる。比較的パソコン用ゲームに多い。



リセット

最初の状態に戻すというような意味。
「そこのリセットボタンを押すと、最初からになっちゃうから、気をつけてねぇ」などと使う。

ループ

繰り返しという意味。
ごくまれに、最終面まで難しくなりっぱなしといったゲームもあるが、一般的に、だいたいのビデオゲームは、ある程度の面、もしくは先へ進むと、同じパターンや同じ難易度の繰り返しとなるものである。
ゼビウスのエリア16以降や、ハイパーオリンピックの4周目以降がそれである。

パズルゲームの極致

1P ROUND26～ROUND30　2P ROUND1～ROUND18

徹底攻略 ロードランナーIV PART2

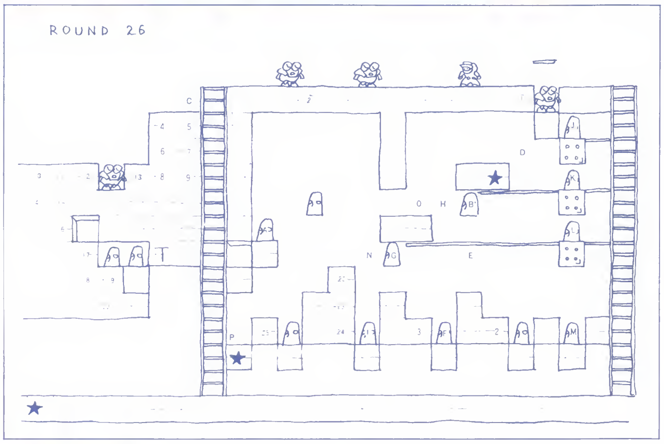
長い戦いの果てに、大詰めが近づいてきた…

1P（1人プレイ）

前回の25面はどうだったかな？　エ？　説明不足？
もう30面解いてる？　もっといい解法があるって？
まあまあそう言わないで
オジさんの言うことも聞いてくれよ。
名人も初心者も読んで下さいよ。絶対損はさせませんから…

——ホトケのGOD

ROUND 26　1P



ROUND 26

まず右側のハシゴを1段降り、左側から来る敵を2匹、右上のくぼみにシールドします。Ⓐが8、000点だったらまずそれを取り（時差掘りで）、そして①を掘って敵を下に落としⒷが8、000点ならそれを取ってから②を掘り敵を開放し、右側のハシゴをのぼってⒸへ行き、敵を右上にシールドします。

次に1段目のムービング・ブロック（以下MB）をⒹまで、3段目のMBをⒺまで動かし、①を掘って敵をⒻに落とします。すでに8、000点を取っていたらⒼを取って③を掘り、さっきと同じように右上に敵をシールドします。

もしⒻが8、000点だったら、それを取ってから、もう一度シールドしなおしてからⒷⒼを取り、右上に敵をシールドします。

さらに2段目のMBをⒽまで動かし、①を掘って敵を①に落とし、Ⓙ～Ⓜを取って、3段目のMBをⓃまで動かします。

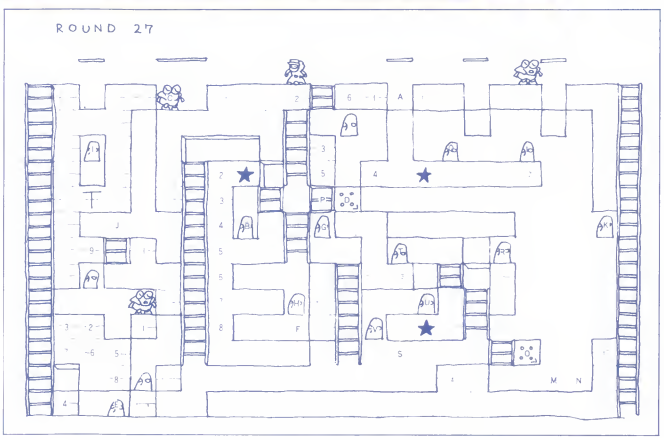
そして左側の敵を開放する訳ですが、まず④～⑦を掘り、④⑤が埋まり出したら⑧⑨を掘って、④⑤をまたいで左へ行き、⑩～⑬を掘って、敵の頭に乗って右に1ブロック動いて、すぐ左へ行き（敵は再生する⑧のブロックで半殺しになるはずです）、⑭～⑳を掘って宝を2個取り脱出します。

この間、再生する敵はうまくいけば右上にシールドされており、そうでなければとにかく右上にシールドして下さい。

さらに①を掘って敵を開放し、㉑を掘って待ち、敵がⓄに来たら飛び降りて頭乗りで㉒を掘り、㉓㉔を掘って敵を開放し、右側のハシゴをのぼり（追いかけて来る3匹の敵はほっとき）Ⓐをまだ取っていなかったら取り、㉕を掘って敵を開放し、頭乗りでⓅへ渡り、左上の脱出ハシゴをのぼって下さい。

頭乗り500点があっちこっちで、こまごまと稼げるので考えてみて下さい。8、000点、隠れキャラ、2万点、ブルータイム全部取れます。楽勝ボーナス面。

ROUND 27　1P



ROUND 27

超難解面。自力で解けた人はかなりエライ!!

まず中央のハシゴを少し降りて、右から来る敵をⒶにシールドします。Ⓑ以外の8、000点はこれでまず取れ、Ⓑから取りたければⒸの敵を開放し、他の穴にシールドすれば取りに行けます。

まず①を掘り敵を落とし、②③を掘り、少し間をおいて④⑤を掘って上にのぼり、再生する②を掘り、⑥を掘って飛び降り、MBⒹを左に2ブロック動かして、上に脱出します（タイミングが難しい）。

左下のやり方ですが、まず①②③を掘って敵を落とし、④を掘ってⒺを取り、すぐ⑤⑥⑦を掘り、再生する②③をまたいで⑧を掘り、敵をⒺに落とし、もう一度④を掘って敵を開放し、右上のどこかにシールドします。

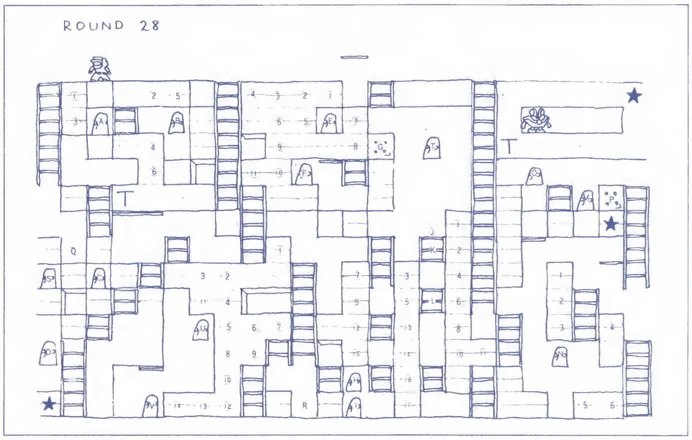
そして敵を2匹Ⓐにシールドし、①を掘って落とし、左側のハシゴを降りることにより敵をⒻにうまく落とします。これでⒼⒽを敵に取らせることができます（Ⓗは本来時差掘りで取るものですが、この方が早い）。

そしてⒾを取ってⒿへ行きまず①～④を掘り、再生する①をもう一度掘り（まだⒷを取ってなかったら取り）、⑤⑥⑦を掘り、もう一度再生する①を掘り、⑧⑨を掘って、敵を連れて左側に脱出して、右上に敵をシールドします。

Ⓚは自分で取り、Ⓛは適当

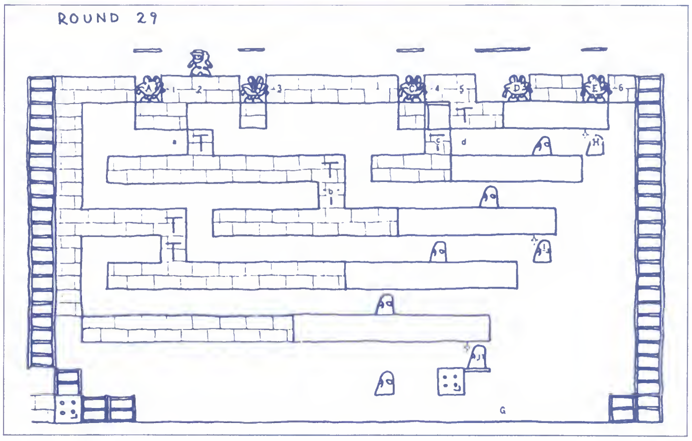
に敵に取らせて下さい。
そして右上の3個の穴に1匹づつ敵がシールドされてるようして下さい。まず右側2匹をⓂⓃに落とし、⑩を掘ってMBⓄを左に1ブロック動かします。さらに②を掘って降り、MBⒹを右に1ブロック動かし(つまりⓅの位置)上にもどります。
そして①を掘ってⒶの敵を解放し、⑪を掘って降り、Ⓠを取って⑫を掘り、敵が来たらうまいタイミングで飛び降り、頭乗りでⓇを取ります(全30面を通じて最もタイミングが難しい)。
さらにMBⓄをⓈまで動かし、Ⓣを取って⑬を掘り、すぐ降りて⑭を掘り、⑬が埋まり出したら⑮を掘り、左に移動する敵の頭に乗ってMBⓄを左に1ブロック動かし、素早く右にもどると丁度⑭が再生してるはずです。
これでⓊⓋを取れば脱出ハシゴが出ます。2万点、ブルータイム。

ROUND 28 1P



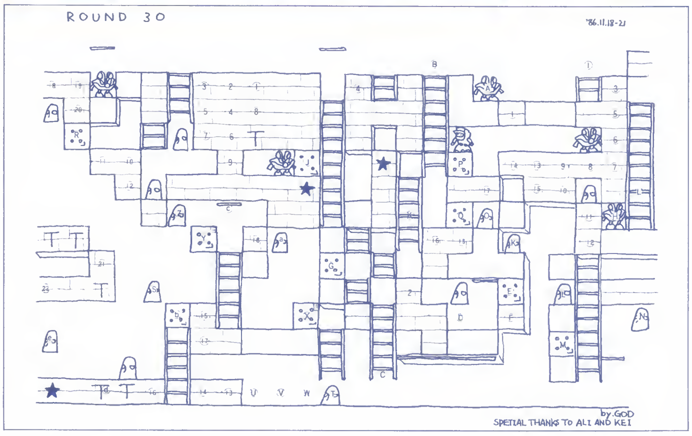
ROUND 28
ほとんど時差掘りの面です。敵は初めからシールドされてるから当然8、000点、隠れキャラは全部取れます。従って8、000点の位置により宝を取る順番は違います。それぞれ部分別に説明しますから、自分なりに考えて能率良く宝を取ってまわって下さい。
まずⒶⒷ。①を掘り、間をおいて②③を掘り(この時①が再生すること)、②から入って④を掘ってⒶを取り、左から脱出し、⑤を掘り、Ⓑを取って⑥を掘り、脱出します。
ⒸⒹは特に問題なし。
ⒺⒻはまず①〜④を掘り、①が埋まりだしたら⑤⑥を掘り、再生する①〜④をまたいで⑦を掘り、Ⓔを取って⑨⑩⑪を掘り、Ⓕを取ってMBⒼを右に1ブロック動かし、左から脱出します(素早くやること)。
ⒽⒾは難しい。まず①を掘り、間をおいて②③④を掘り、再生する①を掘って飛び降り、⑤⑥を掘り、再生する②をまたいでⒿで②を掘り、すぐ⑦③を掘ってから右に出、⑧を掘り、②を通ってⓀで④を掘り、⑨⑤⑥を掘って右に出、⑩⑪を掘り、再生する⑧の上を通ってⓁで⑧を掘り、すぐ⑫〜⑮を掘り、右に出て⑧の位置で⑪を掘り、すぐ左へ行き、⑯⑰を掘り、⑮が再生する前に飛び降り、ⒽⒾを取り、右から脱出します。
Ⓜは問題なく、Ⓝは①〜⑥を掘れば単純に取れます。Ⓞは当然MBⓅを動かして取って下さい。
そして敵を開放しⒼⓆⓇにシールドして下さい。これでⓈⓉは取れます。
最後にⓊⓋです。まず①〜⑦を掘り、再生する①を掘って降りて⑧⑨⑩を掘り、ハシゴをのぼって③②⑪を掘り、Ⓤを取って⑫⑬⑭を掘り、Ⓥを取って脱出(かなり素早くやらないと間に合いません)。
2万点、ブルータイム。

ROUND 29 1P



ROUND 29
まずMBⒻをⒼまで動かします。敵の解放の仕方は色々ありますが、一例をあげると、まず①②を掘り、敵Ⓐがⓐに来たら③を掘り、Ⓑがⓑに来たら④を掘り、Ⓒがⓒに来たら⑤を掘り、Ⓓがⓓまで来たら⑥を掘り、敵の頭に乗ってⒽ〜Ⓚを取ります。冗談としか思えない面。2万点、ブルータイム(?)。

ROUND 30 1P



ROUND 30
まずⒶに行き①を掘り、すぐ降りてもう一度Ⓐに行くと、敵が①に埋まり死にます。すぐ①を掘り、降りてⒷで待ち、再生する敵を連れて下に降り、②を掘ってⒸへ行くと(体半分ハシゴの下に出すこと)敵はⒹにはまります。
宝を取ってMBⒺを右に1ブロック動かし、Ⓕを掘って敵をおとし、自分も降り、MBⒼを左に2ブロック動かしハシゴをのぼります。
①③を掘り、すぐ①から降り(これで敵Ⓗが①にはまる)一旦左に行き、④を掘ってMBⒿを敵と一緒に左に動かし、又右にもどり、①を掘って敵Ⓗをはめ、素早く③⑤〜⑧を掘ってⓀで待ち、敵ⒽがⓁまで降りて来たら1段ハシゴをのぼります。これで敵ⒽはⓂにシールドされます。
そして、まず⑧⑨⑩を掘り、頭乗りで⑪を掘ったら素早く右へ行き、⑫を掘ってⓀⓁを取りMBⒺを左へ動かし(小刻みにやるとおもしろいものが見れる)敵を落とし、自分も飛び降ります。
そして⑬⑭⑮を掘り、敵と一緒にすぐ降り、この時頭乗り500点が入れば、MBⓂを頭乗りで右に動かせるはずです。MBⓂを右側まで押し、これで宝Ⓝは取れます。
宝Ⓞはまず⑯を掘り、すぐMBⓅを左に動かし、⑰を掘り、降りてMBⓆを左に動かし、⑱を掘って脱出します。
これで右半分は終りです。
残りの左半分ですが、まず①②③を掘り、間をおいて④〜



⑦を掘り、再生する①②と⑧を掘り、頭乗りで⑨を掘り、頭乗りで左へ行き、MBⓇを左に動かし、⑩⑪⑫を掘り、敵の頭から右へ降りてⓈを取ります。

まず⑬を掘り、左下のトラップにはまってる敵が6回点滅したら⑭を掘り、素早くⓉを取り、又ハシゴにもどります。これで右下の敵がⓊⓋⓌに止まるはずです。その敵をまたいでMBⓍを左に動かし（ハシゴがでてくるはずです）、MBⓎを左に動かし（ハシゴがでてくるはずです）、Ⓩを取って下さい。宝ⓐも問題ないでしょう。

そうしたら、まず⑮を掘ってMBⓑを左に動かし、ちょっと間をおいて⑯を掘り、敵を出し、すぐハシゴをのぼり⑰を掘って敵をはめ、再生する⑮を掘り、バーⓒで待ちます。敵が真下に来たら⑱を掘って降り、ハシゴⓍを体半分おります（素早くやること）。

これで敵はプレイヤーめがけて降りて来ますから、来たらすぐ左に逃げます。敵はハシゴⓍにはまりますから⑱を掘ってうまくタイミングを見て降り、敵の頭に一旦乗ってすぐ右へ行きます。

そして左上に行き、⑱⑲⑳を掘り、敵を落とし、敵の頭に乗って㉑を掘り（敵はⓓにはまる）自分は㉒を掘って降りⓔを取ります。

トラップ2つに敵が1匹しかはまっていませんが、大丈夫。ⓓの敵の上で体半分右にづらし、右ボタンを押して下さい。不思議なことに、トラップ越しに⑯が掘れます。脱出ハシゴをのぼって下さい。

ちなみに、⑭⑬を掘り、敵を⑥にかためればJADO頭乗りかせぎができます。

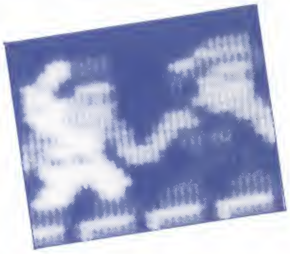
（GOD）

ロードランナーIV 2P

全18ROUND

2P（2人プレイ）

1人プレイもいいけど
今度はペアプレイに挑戦してみないか。
息の合った友達同志気合いをいれて
さあやってみようか!!



ペアプレイを始める前に

まず、ペアプレイが1人用と違う点は、根本的に2人で協力しないと宝が取れなくなっていることです。これがペアプレイの最大の特徴でしょう。

それに、1P・2Pを追いかける敵が2種類いること。別表に、対応する敵は書いておきますが、1人がデッドロック（まったく動けない所にはまること）になった場合は、もう1人の方に敵が集中します。

ちょっと前後しましたが、1人がデッドロックになっても死なないこと。両方ともデッドロックになると死にますが……。

それと、1人用で出てきたムービングブロックは出てこないけど隠しブロックが出てくること。

これが違いです。他は1人用とかわりません。ただし、最初の持ち人数が5人。トータル得点が50、000点で1人追加。20、000点・10、000点ボーナスはトータル得点に加算。タイムボーナスは面クリアしたプレイヤーのほうに加算。まあこんなとこでしょう。

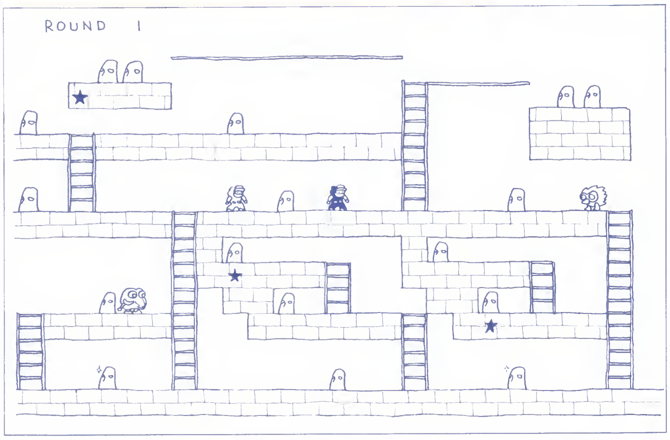
あと、ペアプレイには、2人で頭に乗って宝を取る面が多く出てきます。このへんは2人の息が合わないとだめなので、事前にかけ声なんかをきめといてタイミングを取ること。

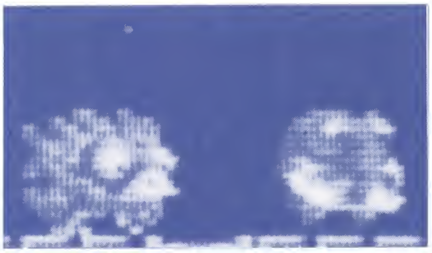
あと、重要なテクニックで「半ずらし」というのがあります。図で示しておいたので、ぜひともマスターしてください。

P・S ラウンドは、AMショーに出品された時の15面に、新しく3面増えています。

これだけは覚えておこう

ROUND 1 2P





ROUND 1
スタートしたらすぐ穴を堀って下の段に落ちる。あとは、1人が宝を回収すればよい。20、000点・8、000点、ブルータイム。

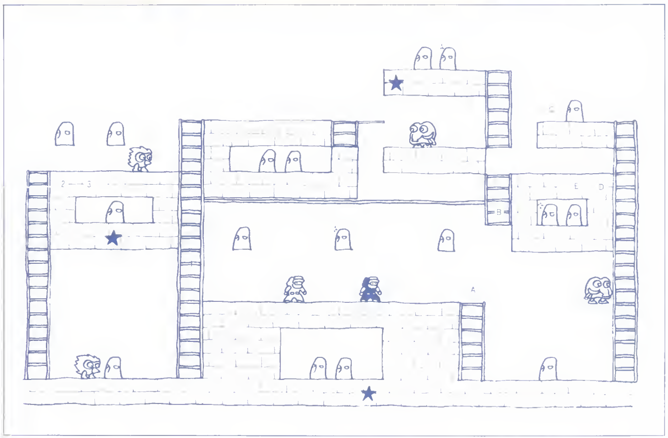


半ずらしのテク

敵キャラクター対応表

ROUND	1P	2P	隠れキャラ
1〜3	ヒノコ	ライゾウ	チョンガ
4〜6	ペコロ	ウォルター	ライゾウ
7〜9	ピノ	バルボル	ウォルター
10〜12	レミュータ	ラミュタ	バルボル
13〜15	チョンガ	バルガ	ラミュタ
16〜18	ヒノコ	ピノ	チョンガ

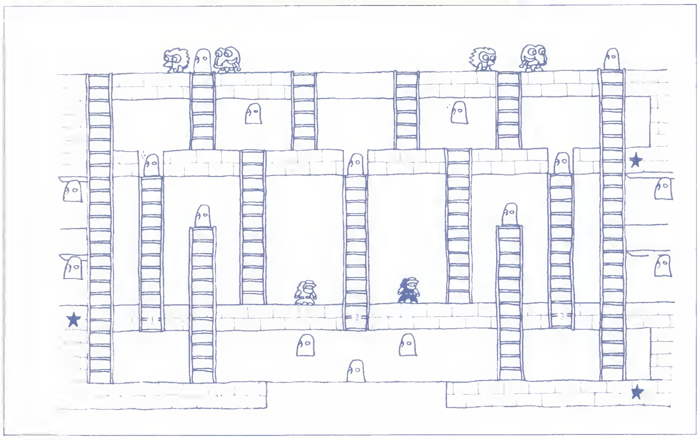
ROUND 2　2P



ROUND 2

1Pは、①で敵をぎりぎり引きつけて左に飛び降りて、左はじのはしごに少し登る。
2Pは、Ⓐで下の敵をぎりぎりまで引きつけて右に飛び降りて、右はじのはしごに登る。右のまん中の宝を取っておくこと。
そのあと2Pは、まん中のロープにつかまり、敵を引きつけて下に降りて、右はじのはしごに登り敵を2匹つれてくる。そして、Ⓑのはしごから飛び降りⒶに行く。すると、敵がⒸのあたりをまわりはじめるので、2匹の間をつめて（Ⓐの下のはしごを登ったり飛び降りたりして調整する）、2匹の前の敵がⒸから飛び降りたら、2PもⒶから降り、右はじのはしごを登る。そしてⒹⒺと掘り、Ⓑに行き敵をはめる。
そのあと2Pは左側に行き1Pは下に降り、敵をつれてくる。2Pは②③と掘り、1Pは中にはいって宝を取り、右を掘って敵を引きつけて飛び降りる。あとは適当に。20、000点・（8、000）。

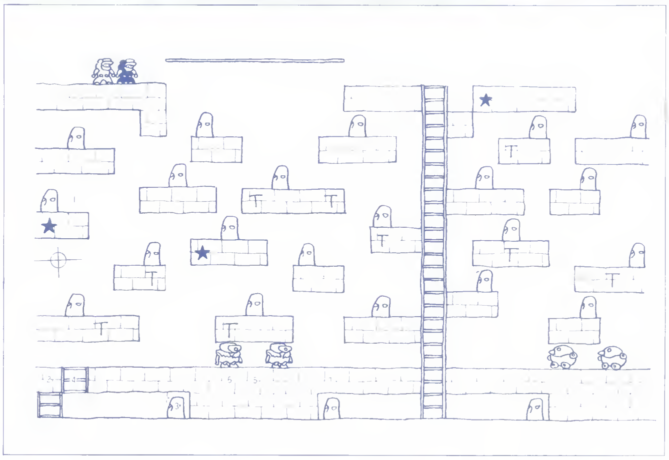
ROUND 3　2P



ROUND 3

①・②・③のはしごにぶらさがれば、敵を固められるので片方が取れる宝だけ取ろう。
左右の2人で取る宝は半ずらしのテクで。
20、000点を取るのが怖ければ10、000点でも良し。20、000点・（8、000）。

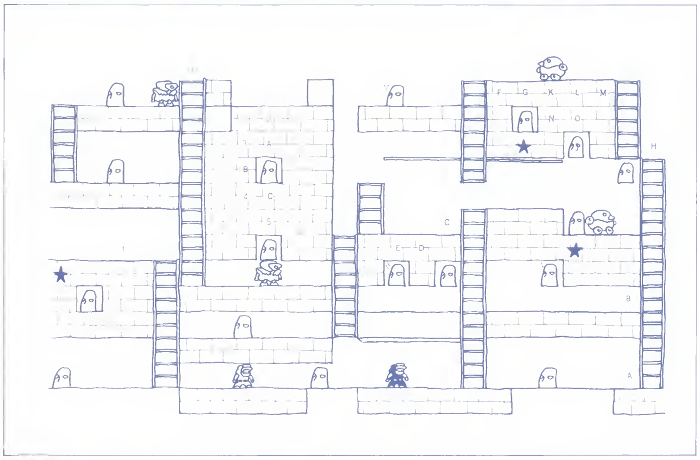
ROUND 4　2P



ROUND 4

スタートして、どちらかは①へ行き、もう1人は②を掘ってから③の宝を取り、④のはしごにぶらさがり敵を固めます。
そして⑤⑥と掘り、急いで⑦を掘って下に落ちます。すると敵は④を通ってはまります。⑦を掘って落ちるのが遅いと、⑤に入った敵が⑦に入るので、⑥に入った敵がはまったら上に出て、⑦に入った敵をはめなおします。
①にいるほうも同じ様に敵をはめれば、あとは簡単。10、000点・（8、000）。

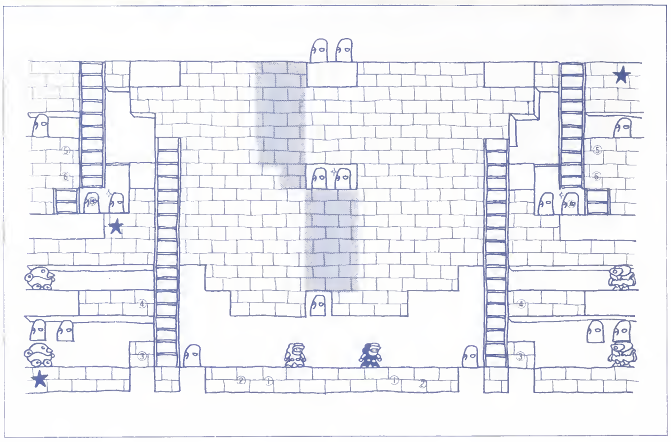
ROUND 5　2P



ROUND 5

スタートしたら、1Pは①に急いで行きます。
2PはⒶにいて、敵を引きつけてからⒷを通ってⒸに出ます。ⒹⒺと掘って敵を足止めし、ⒻⒼと掘ってⒽにいれば敵ははまります。
1Pも、敵がばらけないように誘導して、同じように敵をはめます。
まん中の2つの宝は、①②③・1Pが③に落ち・Ⓐ・1Pが宝を取る・Ⓑ④・1Pが④に落ち・Ⓒ⑤と掘れば取れますが、この程度なら他にも色々取り方があります。
最後は、どちらかが①に行って、もう一方がⓀ～Ⓞまで掘り（Ⓙの宝は取っておく）、クリア。10、000点・8、000・（20、000点も可）。

ROUND 6 2P



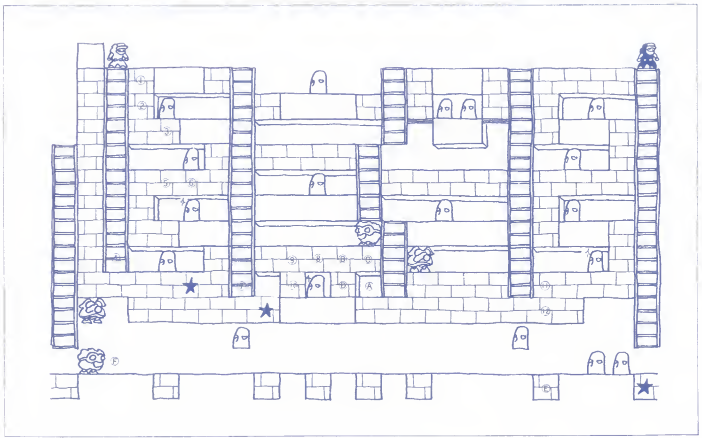
ROUND 6

両方とも①を掘り、敵が①に入ったら上を通って②を掘り、③を掘って上に行き、④を掘って敵を入れ、⑤⑥と掘ってから宝を取って上に逃げればOK。

まん中の宝は、斜線部分をどんどん掘ってけばOK。掘っている間に、敵はⒶⒷにはまってくれる。

宝を全部取ったあと、Ⓐで500点ラッシュができる。10、000点、ブルータイム。

ROUND 7 2P



ROUND 7

1P側の敵は、①②と掘ってから宝を取って、③を掘って敵を入れると②にはまってしまいますが、失敗する時があるので④に固めたほうがいいでしょう。

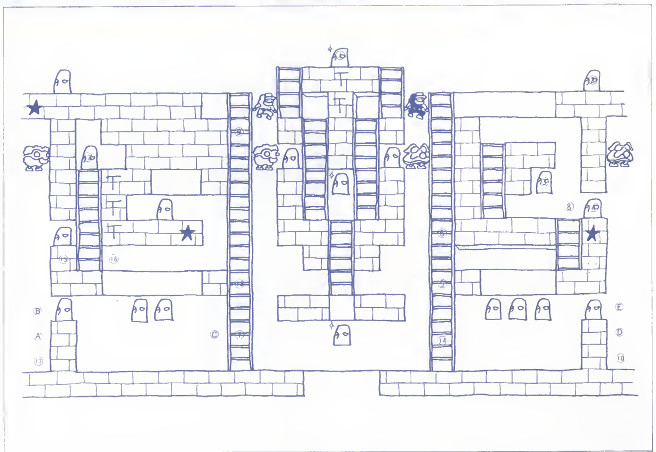
誘導の仕方は、⑥の位置で⑤を掘り、敵が入ったら⑤の位置で⑥を掘り、飛び降ります。⑤の穴がうまったら、⑦へ行けば④にはまります。

2Pも同じやり方で④に誘導します。

まん中の宝は1人が先に宝を取ってから⑧⑨⑩と掘るか、1人がⒶにいてⒷⒸⒹと掘ればOK。

上の宝を全部回収したら、下の浮いている宝を取りにいきます。まず、1人が下に降りて、敵を殺さない程度にⒺを掘ります。敵が入ったら、下の人はⒺの上に来て、上の人は⑪⑫と掘って頭の上に乗って一気にⒻの位置まで行きます。上の人は、Ⓖを掘っておくこと。10、000点・(8、000)。

ROUND 8 2P



ROUND 8

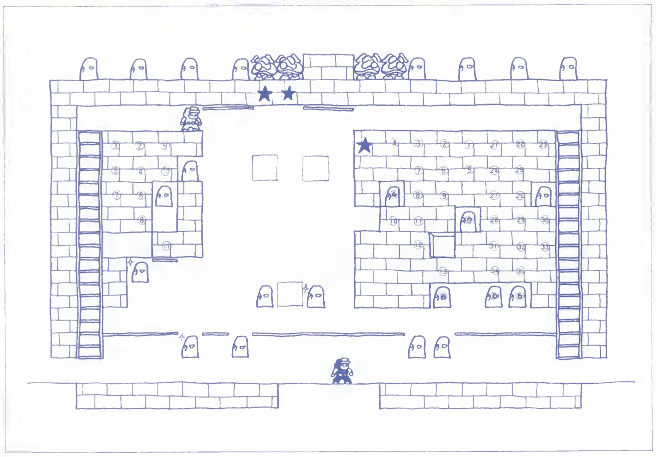
8、000点の宝はどれでも取れるけど、一番下は取らないこと。(取れるけどタイムがきつい)。とにかく最初は2人ともまん中に行って、4つの宝を回収すること。①の宝は1人が先にトラップに落ちて、その人の頭を使ってもう1人が取ること。

そのあと、2Pは②③④を取って敵をつれてきます。敵が⑤にきたら⑥から飛び降り⑦へ行きます。敵が⑧に行ったら、2Pは⑨に行き飛び降ります。敵が⑩に入ったら⑪⑫の宝を取って、1Pは下に降ります。敵が⑬にきたら⑭に行き2Pは⑮を掘ります。敵が⑮にきたら2Pは上に行き、1Pは下に降りると⑰にはまります。

左の浮いている宝はⒶに2P・Ⓑに1Pが行き、頭乗りで取ります。そして、2PはⒸまできて1Pをはしごにわたします。そして、敵を⑰にはめます。

右の浮いている宝もⒹに1P・Ⓔに2Pが行って、左と同じことをしてクリア。20、000点・8、000・隠れキャラ。

ROUND 9 2P



ROUND 9

2Pは、とにかく敵を殺しまくって死なないように。それと、1Pの補助を忘れないように。

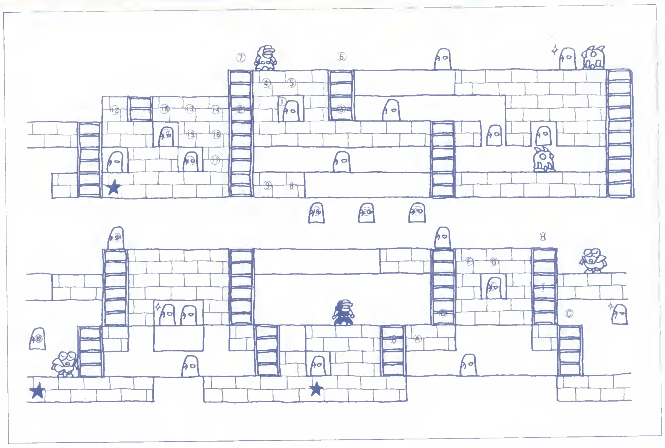
①の宝は、②~⑦まで掘って②③がうまったら⑧を掘り、⑨②⑩と掘れば取れます。

ⒶⒷの宝は、①~⑬と掘って、Ⓑを取る時には2Pが下にいること。

ⒸⒹⒺは、①㉑㉒㉓⑤㉔~㉞と掘ってⒹを取り、上にあがって㉟を掘りⒺを取ります。

8、000・隠れキャラ。

ROUND 10 2P



ROUND 10

1Pは、スタートしたら①をすぐ取り②へ行きます。敵は③に固まるので、下から連れてきて④⑤と掘り、敵が⑦にきたら⑥から③へ行けば敵が①にはまるんだけど、④に敵が入っちゃう時があるので、慣れないうちは、⑧⑨を掘って足止めするのもひとつの手。

2Pは、下から敵を連れてきてⒶを掘って、Ⓑに敵が来たらⒶに飛び降りⒸに行きます。敵はⒹに行くので、Ⓒから飛び降りて、敵がⒷに来たらはしごを登ってⒸに行けば、左側に敵は行ってしまいます。

そしてⒺの宝を取り、下からⒷを通って敵を連れてきてⒻⒼと掘り、Ⓗから飛び降りてⒾに行けば、敵はⒺにはまります。同じやり方でもう1匹はめます。

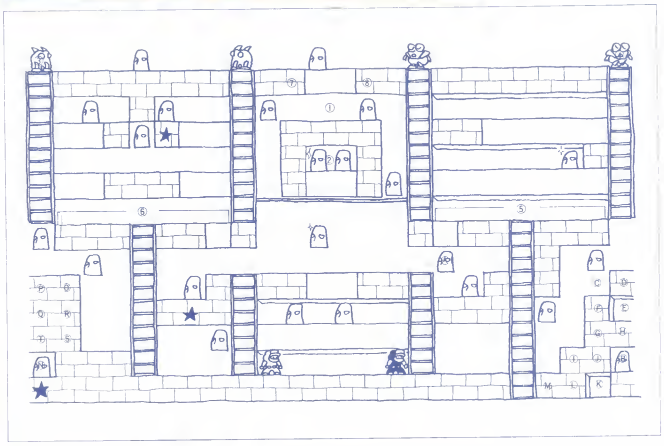
1Pの方の⑩⑪の宝は、⑫⑬⑭と掘って⑫がうまったら⑮⑯⑰と掘り、⑱を掘って⑩⑪を取ります。

上の宝を全部取ったら、⑲⑳㉑の宝を取ります。2PはⒿの宝の位置に、1Pは隠れキャラのあるブロックを掘って飛び降り、⑲⑳㉑と取ります。

Ⓚの宝は半ずらしで。20、000点(10、000点)・隠れキャラ。



ROUND 11 2P



ROUND 11

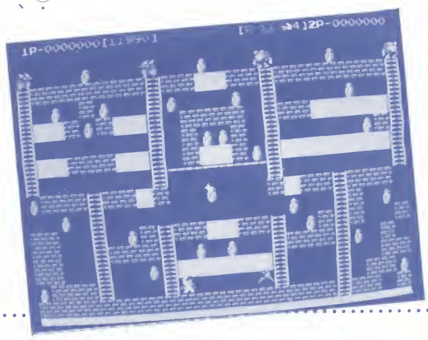
この面は、10、000点を取るのもきついので、敵を殺してもいいでしょう。

ⒶⒷを取る時はどちらかが②にはいって、もう一方が⑥の部分で③にいる敵の分だけ掘り、敵をひきつけてから⑦から飛び降りれば全部③に固まります。

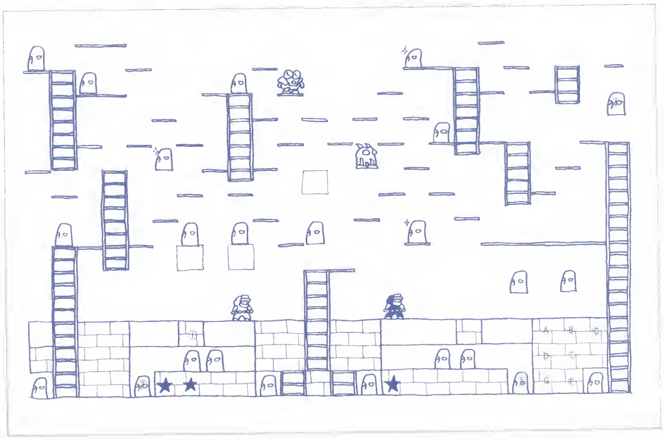
そして、②にいる味方を出し、Ⓐを取りつつⒷの所へ行きます。Ⓑの取り方は、1PがⒸ・Ⓓ・1PがⒺⒻⒼ・1PがⒼ・Ⓗ・1PがⒷ・Ⓘ・Ⓙ・1PがⓀ・Ⓛ・Ⓜというふうに、どちらかが下に降りるか決めていればOK。

あとは、Ⓝの宝だけ残して全部取り、①と②に行きます。今度は④に全部固めます。これは、さっきの③⑥⑦を④⑥⑧に変えればいいわけで、④に全部敵を固めたらⓃの所まで行きます。

Ⓝの取り方は、Ⓞ・1PがⓄ・Ⓟ・Ⓠ・1PがⓆ・Ⓡ・Ⓢ・1PがⓈ・Ⓣ・1PがⓃ、そして2Pはクリアするだけ。慣れるまでけっこう難しい面です。(8、000)・(隠れキャラ)。



ROUND 12 2P



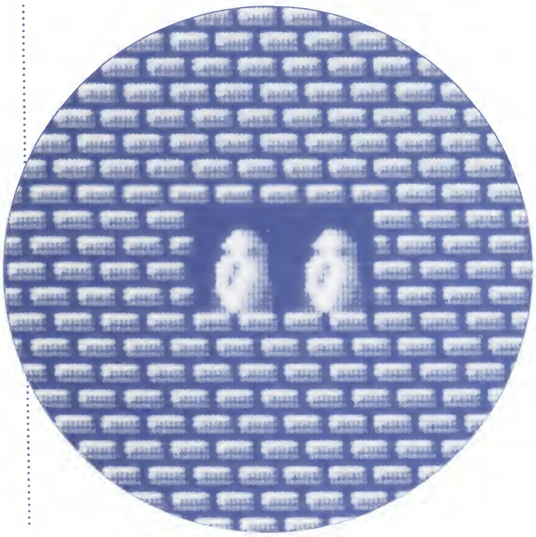
ROUND 12

2人ともスタートしたら左のはしごに登り、左上半分の宝を取ってしまうこと。

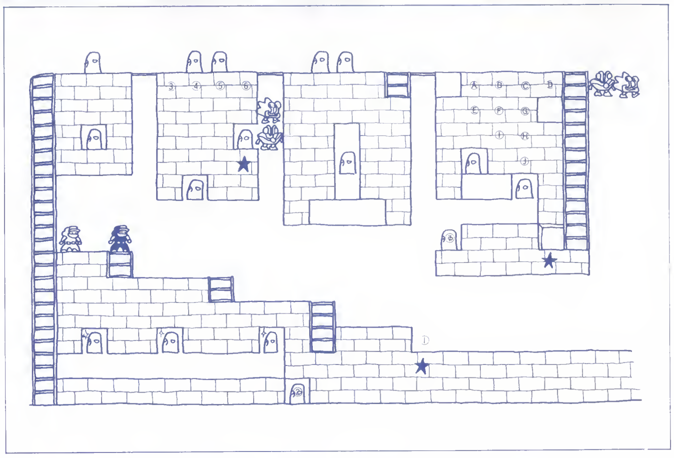
そのあと、1人が①を掘って宝を取り②に落ちる。そして、もう1人が左側から助けるように。

③の宝は、1人が先に中に入って、もう1人は左側に敵を誘導してからⒶ～Ⓖの順に掘って助けよう。

④の宝は半ずらしのテクで。20、000点・(8、000)。



ROUND 13 2P



ROUND 13

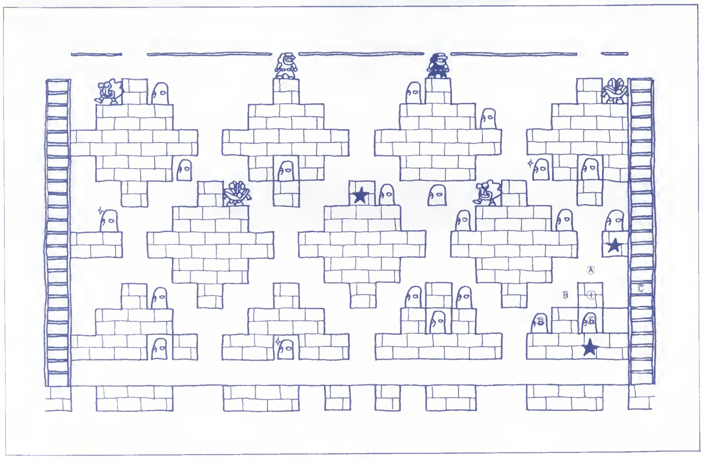
まず、敵を殺し、①に落とすこと。②の宝は、1人が中に入ってもう1人が助け出すように。

上のブロックの左から、2番目から3番目の行き方は、③④⑤と上の人が掘り、下の人が⑤に行き、上の人が頭の上で⑥を掘ると同時に両方ともレバーを右にいれとけばOK。

上の右のブロックは、Ⓐ～Ⓙまで掘り、⑦のブロックで半ずらしを使い、上の人を右のブロックへ渡してから、2人で⑧の宝を取ればいい。

あとは①にいる敵を殺して下を通り2人でクリア。8、000・(隠れキャラ)。

ROUND 14 2P



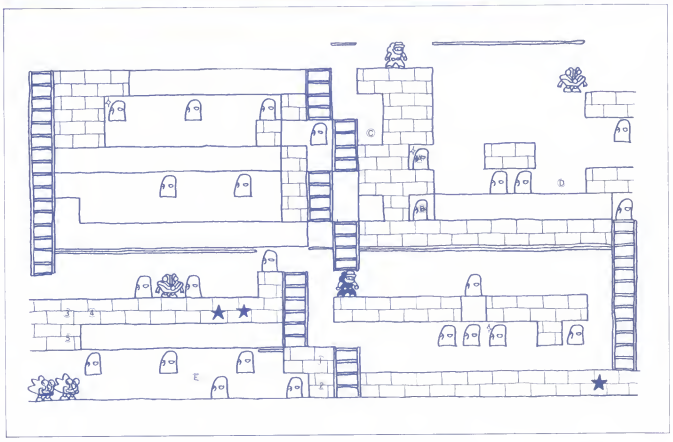


ROUND 14

1PはⒶに行き、2PはⒷに行く。すると2P側の敵がⒸに固まるので、1PがⒾを掘って2PがⒹに行けばⒺに敵がはまります。1P側の敵も同じようにはめます。

そして宝を全部取り、Ⓔにいる敵を1回開放してもう1回Ⓔにはめてクリア。20、000点・ブルータイム・(隠れキャラ)。

ROUND 15 2P



ROUND 15

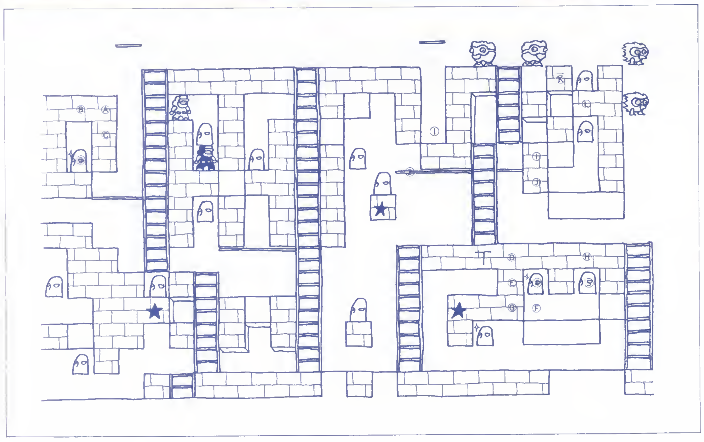
ⒶⒷの宝は、1人がⒸにいて補助してあげれば簡単。

敵は全部Ⓓにはめること。

Ⓔの部屋の宝は一方が①②を掘って⑤の下まで行き、もう一方が③④⑤と掘り頭に乗る。そして右に行き、下の人は1回外に出て上の人はロープにつかまる。そして、①②をもう1回掘り、中の人を出せばOK。ここはけっこうタイミングがきついぞ。

最後は敵をⒷに入れてクリア。20、000点・8、000・ブルータイム・隠れキャラ。

ROUND 16 2P



ROUND 16

まず、1Pが敵を全部①にはめます。敵が上にいる時は、②のロープにつかまれば①にはまってくれるので誘導しましょう。

③の宝の取り方は、1人がⒶを掘ってⒶに行き、もう1人はⒷを掘って落ち、Ⓐにいる人が落ちていく人の頭を使ってⒸを掘れば取れます。

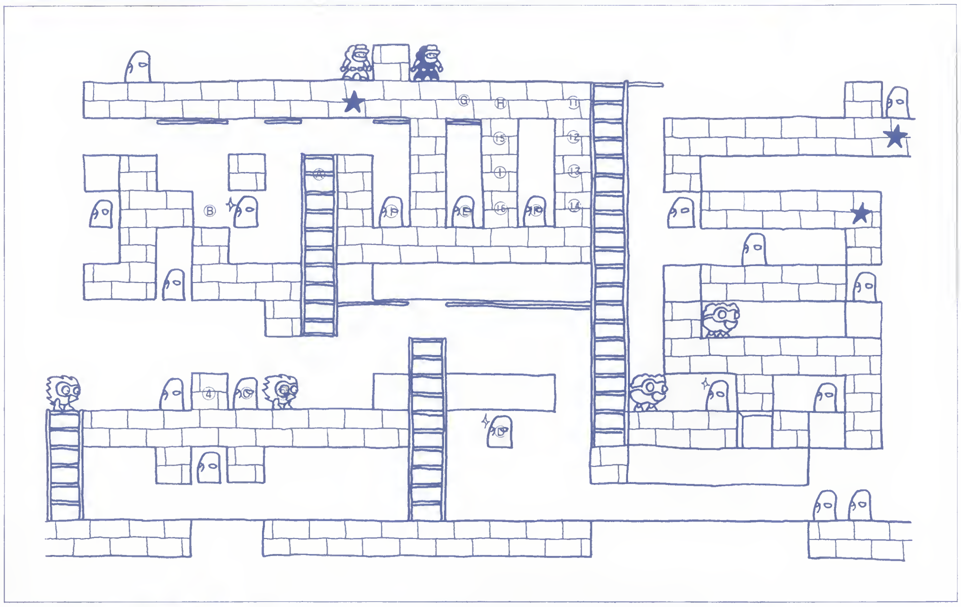
④⑤の宝は、1人がⒹを掘ってトラップに落ち、もう1人が頭の上(トラップの中)でⒺを掘り、下の人がⒻに落ち、上の人がⒻの上でⒼを掘り、Ⓕにいる人は急いでⒽを掘り、⑤を取ってⒼから抜けます。

⑥の宝は、まず上の宝を先に取っておきます。そして、1人がロープにつかまり、ⒾⒿと掘り急いで上に行き、ⓀⓁと掘って⑥を取ります。

クリアは2人でします。20、000点・8、000・隠れキャラ。



ROUND 17　2P



ROUND 17

1Pは、上の宝を取ってから①の宝を取ること。2Pは誘導して①に敵を入れること。

Ⓐのはしごまで敵を連れてきてⒷに行けば、①に入ります。1Pも②の敵を①に入れること。

③の敵は、2PがⒸに来て1Pがその上に乗り、④を掘って左に逃げれば宝を取られない。そして、③の敵も①に入れること。

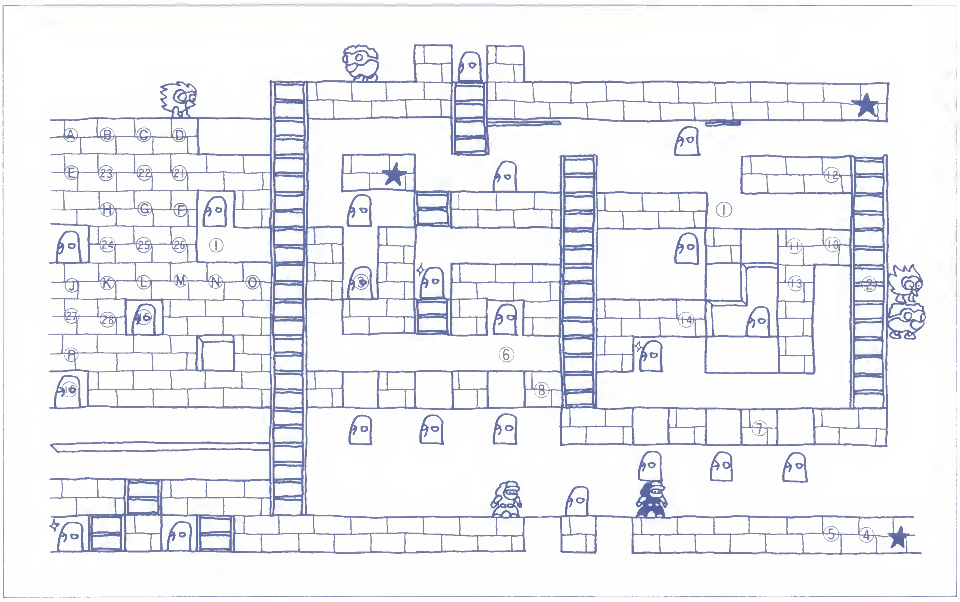
Ⓓの宝は半ずらしのテクで、右に飛び降りれば取れる。

ⒺⒻは、⑪⑫⑬と掘り、⑪がうまったら1Pは⑭・2PはⒽⒼを掘ってロープにつかまり、1Pは2Pの頭に乗り⑮・2Pは①・飛び降りてⒺの宝を取り、1Pは⑯を掘り逃げればよい。

右側の敵がいる所は、1Pが入ること。

クリアは2人で。20、000点・(8、000)・隠れキャラ。

ROUND 18　2P



ROUND 18

スタートしたら①を通って②に行き、敵を③に3匹はめます。

そして、掘れないブロックの下の宝は、④に敵を入れ、⑤を掘り⑥に行きます。さらに1人が⑤から出てきた敵の頭に⑦から飛び降りて乗り、もう1人は⑧から飛び降りて頭に乗って取ります。取ったら敵をはめて下さい。

⑨の宝は1人が⑩⑪と掘りもう1人は⑫から飛び降り、⑪にいる人が飛び降りてくる人の頭を使って⑬を掘り、⑩⑪がうまったら⑪を掘り、⑨を取ります。もう1人は⑭を掘って助け出します。

⑮⑯の宝は、2PがⒶ～Ⓔ・2PがⒺ・㉑㉒㉓・ⒻⒼⒽ・2PがⒾ・㉔㉕㉖・Ⓙ～Ⓞ・2Pが⑮・㉗㉘・Ⓟ・2Pが⑯で取れます（アルファベットが2P・数字が1P）。

あとは③にいる敵を開放してクリア。10、000点・隠れキャラ。

（悠理）

炎の3分勝負

タイトー金沢店で開催



⬆成績は今ひとつだったけど十分に楽しんだよ。

1月3日、「WE、LL TALK TAITO 金沢店」(☎0762―62―9351)で、当編集部の御旅屋と林が立ち合って、通称炎の3分勝負「ゲーセン道場」(勝手に名付けたりして)が開かれた。

参加者は11人で、指定機種は奇々快界、バブルボブル、怒号層圏、アルカノイドの4機種。

雪も溶けた? 熱戦!

まず奇々怪界でゲームスタート! トップバッターは出場者最年少の山口君。固くなったのか、豆頭が倒せずEND。続いて北村君、表君、岡本君も挑戦したが、ことごとく豆頭にやられた。1万点以下という悲惨な成績。次に太田君が4万6000点をあげそれからはまずまずという成績で、これで奇々怪界は終りということにしようとしたら1万点以下の4人組、このまじゃ男として(なにが男じゃ)はずかしいからと主催者に食いついて、雪辱戦となり、めでたく点数アップとなった。

こんな調子で、バブルボブル、怒号層圏と続き、アルカノイドでプレイ終了ということになったのであります。

優勝は山口君

S・K君とM・K君が高得点ということなんだけれど、私(御旅屋)の知人ということで順位を辞退…というわけで、優勝は29ポイントの山口君、2位は古川兄、3位は古川弟となったのでした。

賞品はポスター、Tシャツで、めでたしめでたし。

(御旅屋)

参加者スコア一覧表

	奇々怪界	バブルボブル	怒号層圏	アルカノイド	総　合
太田顕三君 (14)	44,600 ⑤	90,530 ⑥	35,680 ⑦	15,560 ⑥	20pts ⑥
古川幸治君 (14)	45,600 ④	100,270 ④	37,210 ⑥	11,120 ⑨	21pts ⑤
古川竜二君 (16)	54,950 ②	83,460 ⑦	27,110 ⑨	23,580 ④	22pts ④
M.K　君 (18)	35,100 ⑧	199,750 ①	42,490 ①	34,340 ②	32pts ②
S.K　君 (18)	57,750 ①	126,620 ③	42,100 ②	37,310 ①	37pts ①
山口　弘君 (13)	45,900 ③	149,540 ②	40,280 ③	13,450 ⑦	29pts ③
北村義英君 (13)	13,350 ⑪		25,110 ⑩	21,080 ⑤	7pts ⑪
表　雷太君 (15)	39,650 ⑦	35,110 ⑩	38,220 ⑤	4,010 ⑪	11pts ⑨
岡本健一君 (15)	40,650 ⑥	43,020 ⑨	12,190 ⑪	4,410 ⑩	8pts ⑩
馬場裕幸君 (17)	22,800 ⑨	77,080 ⑧	38,270 ④	25,140 ③	20pts ⑥
宮下敦司君 (16)	15,950 ⑩	98,940 ③	29,140 ⑧	12,910 ⑧	13pts ⑧

各機種3分間1人プレイ。ポイントは、各機種1位10pts、2位9pts……10位1pts、として計算



⬆飛び入りの中村くん。バブルボブルはけっこういいスコアだった。



➡アルカノイドに挑むM・K君。



➡2位、3位の古川兄弟。



⬆店長さん。御協力ありがとうございました。

ハイテクランド神田

御茶の水駅から徒歩6分

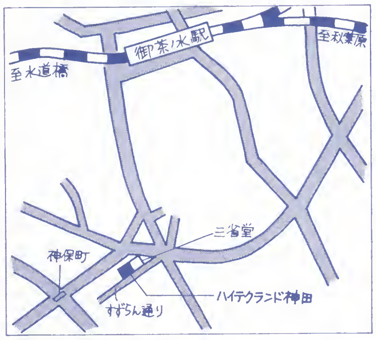
先月号で紹介したセガ・カードシステム第1号店のハイテクランド神田だけど、場所についての説明が不十分だったので、行ったのに見つからなかったという人もいて(問合せも沢山あって)申訳ない。そこで、住所と電話と地図をのせるので、参考にしてネ。

ハイテクランド神田の最寄駅は御茶の水駅。ここから徒歩6分。ちょうど書店の三省堂の裏手にあるので、それを目印にすればすぐわかる。

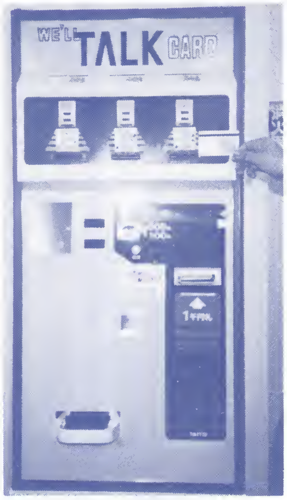
カードは今のところ、スペースハリアー(1000円)とファンタジーゾーン(500円)、アレックスキッド(500円)の3種だ。千円札握りしめて君もハイテクランド神田へ急げっ!!

㊟東京都千代田区神田神保町1―1―13

☎(03)295―6192



金沢にもカードシステム タイトー1号店



カードの自販機

前号で(1月号)、セガのカードシステムを紹介したわけだけど、タイトーからもカードシステム導入店がオープンしたよ。

場所は北陸路、石川県金沢市の「WE、LL TALK TAITO 金沢店」だ。明るくてファッショナブル、そんなWE、LL TALKにはスマートなカードシステムがよく似合うんだ。

皆さんが気になるカードの方は4度数(200円)、12度数(500円)、24度数(1000円)の3通りがある。デザインは3種とも同じ。(うーん、色々なゲームの絵なんか入れて欲しかった…)

セガのシステムと同じく、1PLAY100円の場合2度数、50円のときは1度数、プレイするごとに減る。残度数はカードのパンチ穴でわかるよ。500円と1000円の方は少しお買得になってるのも魅力。

まだタイトーの直営店でも全国でこの1店しかないけど将来至る所にカードシステムのお店が…なんてことになるだろうね。

㊟石川県金沢市片町1―4―11 ☎(0762)62―9351 ㊋金沢駅からバス、片町下車

(御旅屋)

大魔王カイロスは母親バージョと企み、魔界繁栄のため街中の子供たちをさらいはじめた。次々と子供の姿は消えていった…。勇気ある若者、マックは子供たち(ピーター)を救い出すため館へ乗り込んだ。闘いはいま始まる。

プレイの前に ——まず覚えておこう

1 8方向レバーと、ボタン2つでプレイヤーを操作します。ボタン1はパンチ、ボタン2はジャンプです。

2 壁の点滅する絵などをパンチすると鏡の中からピーターが出現し、タッチすることにより得点やパワーアップが得られます。ちなみに白のピーターがボーナス得点、赤のピーター1人で強力キック、2人で回転キックが使え、また、青のピーターでスピードがアップし、緑のピーターでなんと1アップします(やったね)。

3 寝わざをかけられたら、レバーを左右に振ると払いのけられます。

4 バクダン・ブーメラン、火の玉のマークを取るとそれぞれの飛び道具が使えますが、数に制限があるので念の為。

5 川に落ちたらジャンプボタンを連続して押すと出られます。

6 つぼをどかすと下から?が出てきます。取ると…。

7 敵につかみかかられたり、火・地雷等でライフが減り、コース上のⒺを取ることにより回復し、なくなるとプレイヤー1人を失います。

攻略テクはこれだ ——健闘を祈る!

さて、実際のプレイですが、必ずしもパワーアップしなければ先に進めない訳ではなくそこら辺は良心的ですが、やはりスムーズな展開を望むにはパワーアップが必要。どこにどんなアイテムがあるか、よーく頭にたたき込む事(つまりマッピングだね!!)。

また一ヵ所でとどまって、点数稼ぎしてると、ガブラッチョ(こいつが強いんだ)が出てくるので気をつけてね。

地雷は当たり判定がかなり厳しい。もちろん踏んだらイチコロだ。大胆かつ細心の注意を!!

さて、エリアエンドのボスの攻略だ。

まず1面は楽勝だね。画面中央で待ち、カイロスが突っ込んで来たらそれをたたく。あせって無理しないこと。

2面はカイロスの出現場所が決まってるから、パターンを覚え、現われたら速攻でたたくこと。攻撃をかわしながら素速く敵の懐に飛び込み、やっつけろ!!

3面は少し手強いぞ。まずゾンビをやっつけろ(こいつらがなかなか死んでくれないんだ)。最初のゾンビ6匹倒すとやっとバージョの登場だ。

たえずゾンビが4匹位うろうろしてるから、そいつらを適当になんとかしながらバージョにダメージを与えるのがベストだろう。くれぐれもゾンビの寝技(ウゲゲ)には気をつけろ!!

4面は、ここまでこれた君ならなんとかなるはずだ。とにかくバージョがうっとおしい。ザコはかわしてバージョをねらえ!!

5面。最終面だ。スピードがないとかなりつらいぞ(あってもつらいって?)。画面中央で待ち、バージョが突っ込んで来るから、そこをたたく。楽勝だ。問題はカイロスだ。こいつがまた速いんだ。これはもう君の反射神経にかかっているゾ!!

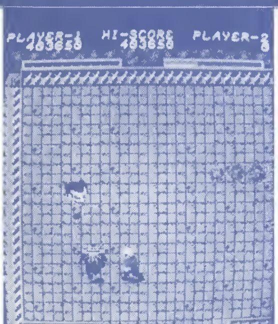
これで闘いが終った訳ではない。地獄の2周目が君を待っているゾ。ここから先の攻略は君達にまかせる。健闘を祈る!!

(GOD)





闘いは終った。悪は滅んだ。(ラストメッセージ)



カイロスがメチャ速いゾ!!(5面)

独占スクープかな?

コナミがあの「恋のホットロック」の各キャラクター名を正式に発表した。下にあるのがその㊙リストである。

あまり人にいいふらさないでこっそり暗記してくれたまえ。（慶一郎）

	(誤)	(正)
1st.	ミイラ エジプト人 へきがの人 半魚人	ガーボォ Mr.リビアン アヌービス シーメイド
2st.	くも 悪魔の手下 騎乗兵士	タランチューラ ガーゴイル デス・ナイト
3st.	兵隊 バイオリン	カーネル コンサートマスター
4st.	モンスター ソルジャー ガイコツ 半魚人 戦車	ビッグアイ ソードマスター ダッカ シーメイドJr. サンダーロード
5st.	オートバイ	マッド・ブル

ナムコファンの集い in 大阪大会

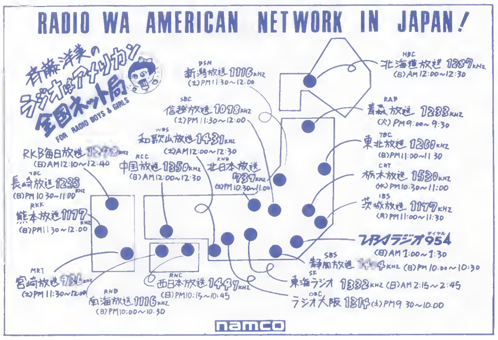
昨年の12月25日に大阪にある『なんばCityビッグキャロット』にて第一回ナムコファンの集いが開催された。当日はあの『ラジオはアメリカン』でおなじみのD・J斉藤洋美さん、構成の鶴間さんも来場。

ところでこのファンの集い、今年から毎月一回日本全国のどこかでやるそうだから、君の町にも行くかもね。詳しくは近くのキャロットでの告知や、ラジオはアメリカンの放送で告知するから良く聞いてね。

by 落花生



ナムコホットラインのコーナーではナムコに入社したいんですが、という質問まで出たぞ。







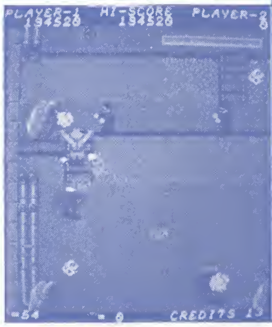
㋣を取ったら…。かんべんしてョ。



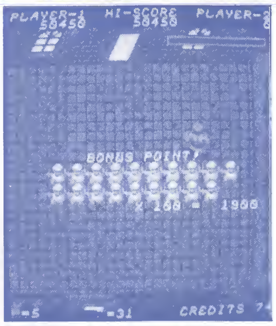
う〜し。パワーアップだ!!



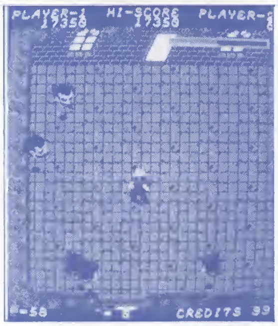
時計をたたくとタイムストップだョ。



バンザイしてる場合じゃないんだけど…。



これはおいしいボーナスだ。



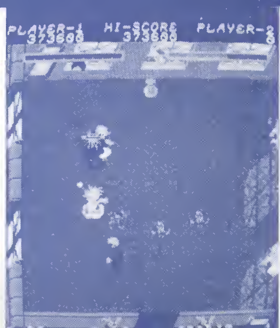
楽勝、楽勝!! どっからでもかかってきなさい。(1面)



露出狂か!!(2面)



ピンクのゾンビだってさ。(3面)



バージョとその娘バージョだ。親子してよくやるョ。(4面)

さあ！ 今月も難解クにスワードで知恵試しの時間がやってきました。

偶然にも解けてしまったら、全てのカギに対する答えを明記して、葉書か封書で編集部「クにスワードで思わず頭がシビレッチョ～」係まで送って下さい。全問正解者の中から抽選で5名様に何かを差しあげます。(確率は高いよォ)／2月28日必着。

君の脳ミソでは解けない

苦労スワードパズル

君の脳ミソは元気かな？ ブルブルふるえる北海道の佐藤クン、裸でシャドーボクシングしている沖縄の具志満クン、君たちだよ。ボクに挑戦してみるか!?



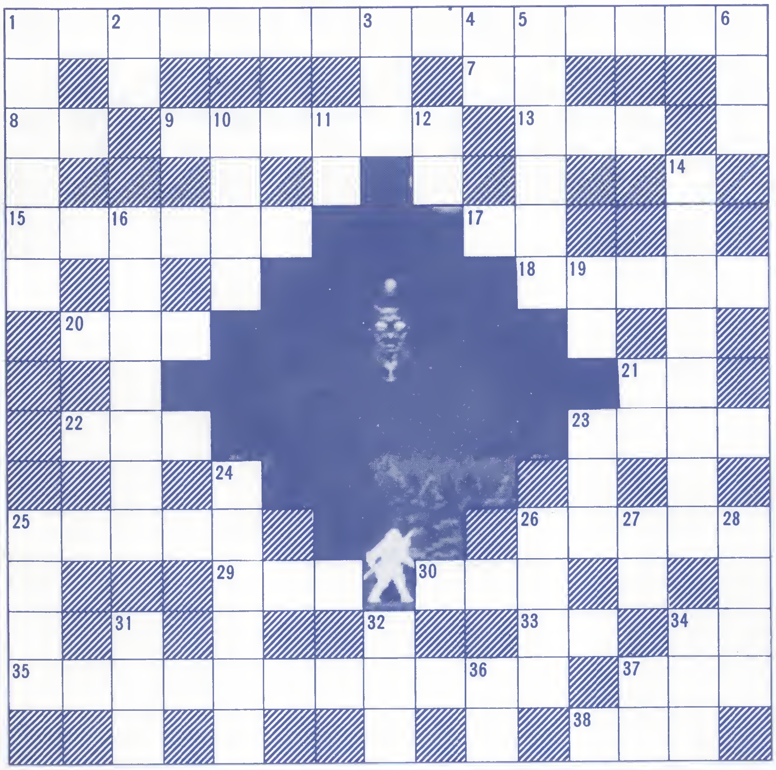
タテのカギ

①カロリー君の敵。
②「源平討魔伝」にて。ひょうたんから…？
③大抵、地面にうまってます。乗っかると…ドッカーン。
④取ると大きな果物が降ってきます。
⑤こんな答えを待ってます。
⑥バブルボブルでのタイムストップアイテム。
⑩～♪はやてのよぉにぃあらわれてえ～クロービスどついて逃げて行くう♪～
⑪稲妻を投げてくる源平のキャラ。「○○神」
⑫イーアルカンフーに音がでてくる楽器。
⑭I・F…(今月の最難ヒントッ！)
⑯ドッキングせよ。
⑲他山の…。
㉑H・He・Li・Be…26番目。
㉓A・B・C・D…18番目。
㉔ザビガII
㉕マッピーターゲットその①
㉖最近は結婚して子供もいます。
㉗ダンジョンのある所。
㉘色ちがいのマリオ。
㉛ガントレット・ペーパーボーイ・スーパースプリント。
㉜タイトーの岩押し男!?
㉞マッピーターゲットその②
㊱ネプチューンって？(アテナ)
㊲「AAAAAA」でJADO。

ヨコのカギ

①火事から逃げて、エイリアン撃って、飛行船に乗って、大人になるゲーム。
⑦タテのカギ㉓の一番目。
⑧シティ…。
⑨IIはシャインオブダークネス。
⑬タイム・エネミー・ラウンドクリア・エトセトラ。
⑮私です。(この答がわかんない人は、「何か」をもらう資格なしっ。)
⑰ふあっと・いず・「ぽいずん」？
⑱ゲーメスト2号の巻頭カラー。
⑳ディグダグの武器。
㉑イシターにはありませんでした。
㉒「○○○の翼」。
㉓バブ・イノケ・ウマ・エトセトラ。
㉕「ひげ丸」の主人公。
㉖2人であわせて4つまで！
㉙ダブリュー・アイ・ゼット。
㉚的に矢を投げて点数を競うゲーム。
㉝「アチャ」の相棒。
㉞ゴールド・ワード・マスター
㉟みんな「メインゲート」にはついたかな？
㊲「源平」のハイスコアネームは、これに変換されます。
㊳マイティガイ。無敵の○○○ガンを持つ男！

問題製作・赤斑砂希
製作協力・御旅屋さん



あとふり

ど～ですか？ ムズかしいでしょお～。

御旅屋先輩の「ヒントが甘いっ！」の一言で、こお～んなに訳がわからなくなってしまいました。がんばって解いてね。

そ～いえば大阪府の池尻大作氏より自作のクにスワードパズルが送られてきました。使いたかったんですが、大バグがありまして…また作ったら送って下さい。他の読者の方も、自作のパズルやクイズがあったら、このコーナーまで送って下さいネ。んじゃ今月はこれで。バッホーン。

(前回のクにスワードの当選者は次号で発表します！)

(赤斑)

スーパーバブルボブル

主要面攻略法

かわいい顔して殺るか殺られるか…
それは『かぶりつき』の技次第。
極めつけの白兵戦に君は勝ち残れるか!?
真のエンディングを目ざして旅立とう!!

バブルボブルは100面で終わりではなかった。真のエンディングを見るためには、「スーパーバブルボブル」の100面をクリアせねばならないのだ。さあ、今、真のエンディングへと旅立とう。

前半とて、気を抜けば死神が…。

前号(1月号)でバブルボブルの攻略はすでにやっているので、今回のスーパーバブルボブル攻略では表(バブルボブルのノーマルゲーム)と大幅に攻略法の違う所を集中的に紹介していこう。

10面

ひでごんすの火に気を付ければ、さほど恐い面ではないが、表のように殆どの敵をかぶりついてすますというワケにはいかない。

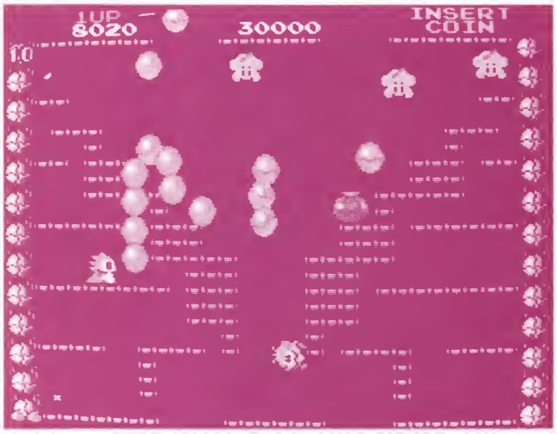
まず中央の2匹をアワに入れて、自分も1段上がって中央の壁にくっつく。そして、2匹のアワが上がってきた所で壁に向かってアワを吐けば、壁越しに連鎖割りで2匹やっつけられるというワケ。これを2回やってひでごんすは全滅できる。

残るは3匹のぶるぶるだがこいつはもんすたと違って、下側に降りてこないので下でやっつけることはできない。かといって、自分が外へ出て戦うのはけっこう危い。

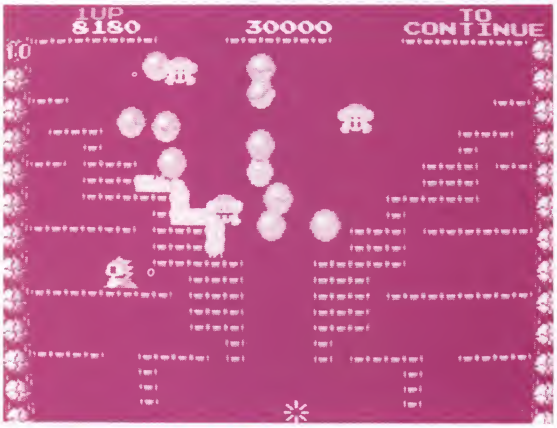
そこで、楽で、それなりに点のかせげる方法を教えよう。

写真①のように、アワをつなげて壁越しにウォーターバブルにつなげる。次に、ぶるぶるのタイミングを見計らって体で中央側へ一番手前のアワを押しつぶす。するとウォーターバブルが割れて、ぶるぶるが流れてゆく(写真②)というワケだ。

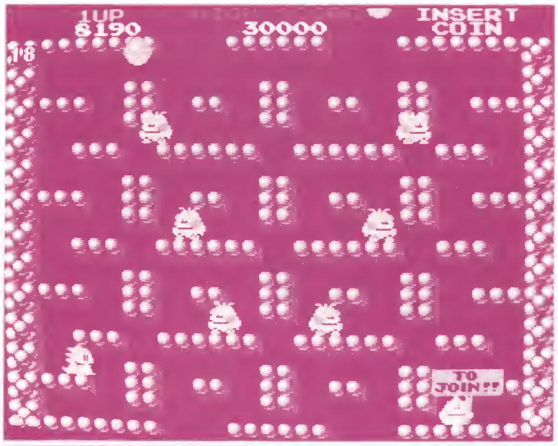
ただし、あまりウォーターバブルが来ない時は外へ出て



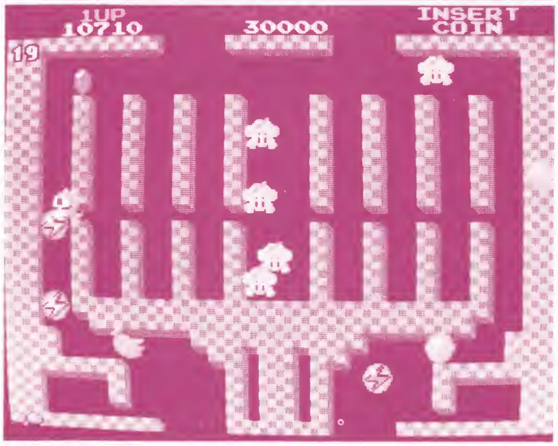
写真①



写真②



写真③



写真④

戦った方がいい。時間切れが恐いからね。

18面

表のこの面は全部を簡単にかぶりつけるのだが、スーパーで同じことを１人用でやろうとすると、反対側から火が飛んでくるのだ。

そこで、写真③のように１段上へ上がっておこう。ここにいると、最初に右側に落ちてくるひでごんすをかぶりついたら、残りは全て左側に来るのだ。それを全部かぶりつけばＯＫだ。やり方さえしっかり覚えていれば、簡単な面だ。

19面

例によって、もんすたがぶるぶるになっているので、下側に来ない。そのため、スタート前に自分よりの２匹ぐらいはジャンプしてかぶりついてしまった方が後で楽になるだろう。で残りの５匹はというと、危険をさけるために、なるだけサンダーを左端から飛ばしてやっつけるのがいい。

左端から体半分ほどずらして、アワを使って登り（左端の１段高い所で、端から少しすきまをあけて左向きに立ち、ジャンプボタンとアワを吐きボタンを同時に押し、そのままジャンプを押したままにするんだ）写真④のような位置に立つ。

ここに立っていると、アワを１個だけ溜めておけるんだ。これを使ってサンダーバブルを溜めておいて、ぶるぶるのタイミングを見て割れば、見事命中！　（写真⑤）となる。ただし、あまり長い間、左端でこれをやっていると、すかるがでてきて身動きが取れなくなるので、ある程度の数をやっつけたら、左から３番目の柱の上に立って、足先を少し右の穴の上に出して下からくるぶるぶるをかぶりつくか、あるいは中央の穴の左端で右を向いてかぶりつくかした方がいい。

20面

面が始まったら速攻で上へ上がり、中央のもんすたをジャンプしてかぶりつく。それから左のどらんく、左からくるもんすた、右のどらんくと始末する。

19面までノーミスならばシルバードアが出現するが、この面ではウォーターバブルを不用意に割らないようにすること。というのも、もんすたが下に顔を出した時に流してしまい、全滅してしまう可能性があるからだ。こんなことでシルバードアをのがしては面白くないので注意しよう。

遠到を持っているときは写真⑥のように左端のアワに乗ってゆき、上がりきったところで内側にアワを吐いて、そ

早速だが、バブルボブルのエンディングメッセージを見てもらおう。ここで気になるのは最後の８つの大きな文字の書かれたプレートだ。実はこれがスーパーバブルボブルをプレイするための手順なのだ。ヒントを挙げておくので、これは自分で解いてほしい。







エンディンメッセージ(スーパーのエンディングは、これと違うぞ！)

スーパーバブルボブルだ！

れに乗りかえてドアの方まで行くようにしよう。

26面

遠到を持っていないならこの面は大して難しくない。左端（2P側は右側）の上から2段目ぐらいで待っていて、ファイアーバブルが通気孔から出てきたら、その下にアワを吐くのだ。それからそのファイアーバブルへとジャンプして割り、その下の吐いたアワでジャンプして中央へと移れば写真⑦の通り下を火の海にできるのだ。1回で全滅できなくても、何回かやればOKだ。

一方、遠到がある時は無理をしない方が良い。スタートしたら表面より1段上でアワを吐いて左側の3匹をアワに入れてしまう。その内手前よりの2匹を割ってしまおう。そうしたらまた1段上に登ってアワを吐きながらチャンスを待つのだ。そこにいる限り、どらんくのビンに当たらなくてすむ。あとはスキを見て、火をつけるなり、アワに入れて割るなりするように。

29面

まず右のどらんくをかぶりつく（別に残しても良いが、あとで面倒なことにならないように）。それから中央下付近にいると、右から来るぶるぶるは自分の方には来ないで、写真⑧のように下にはまってしまう。（もし自分の方に来てしまった場合はかぶりつこう。）左からくる1匹をやっつけると、右上の方に3～4匹たまっているハズだ。その左からアワを吐いて、そいつらをまとめ割りしてしまおう。

ここまでやると、上にエクステンドバブルがかなりたまっているはずだ。もしエクステンドできるならしてしまった方がいい。できない時は、エクステンドバブルが出きるまで待ち、それを全て割ってしまってから残りを片付けるようにしよう。

なぜ、こんな面倒なことをしなければならないかというと、30面でうっかりエクステンドを揃えてしまって、シルバードアを取り損ねることがあるからなのだ。

32面

遠到がない時は、ジャンプボタンとアワ吐きボタンを「タタン」と連続して押してみよう。自分より少し高いぐらいの高さにアワが吐けるハズだ。このアワでジャンプして、速攻で囲みの中に入って7匹全部をアワでつつんでしまおう。

遠到を持っている時は、写真⑨のように上で待ってアワを吐いていれば全部が入ってくれる。もし、敵の入ったアワが中に入りにくかったら少し押してやるといい。

33面

スタートしたら、中央の1段上に乗って、右のひでごんすをアワに入れて上へ送る。走り回ってるやつらは放っておく。

で、右と中央でハマっているひでごんすも根暗撃ちでアワに入れて上へ送ってしまうのだが、ここで気をつけるのは、必ずジャンプして、降りる時にアワを吐くようにすること。そうでないと割ってしまう率が高いのだ。ちなみに、2Pの時は2P側はこの間、右下でじっとしていればいい。ただし、途中で1回火が飛んでくるので気をつけるように。

こうして左側に全部を入れたら、写真⑩のような場所でファイヤーバブルを待ち、ジャンプして踏み割って下に火を落とせばよい。

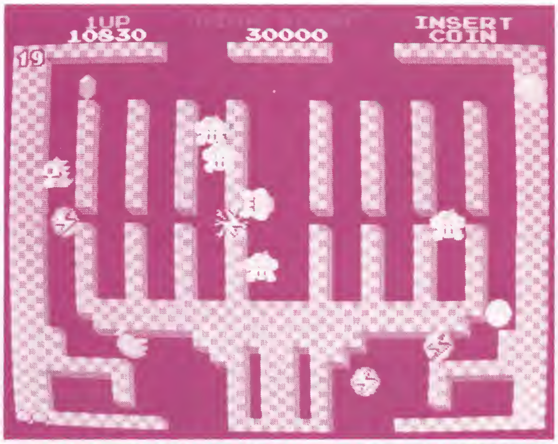
35面

この面は表の35面よりは簡単なハズだが、一応説明しておこう。

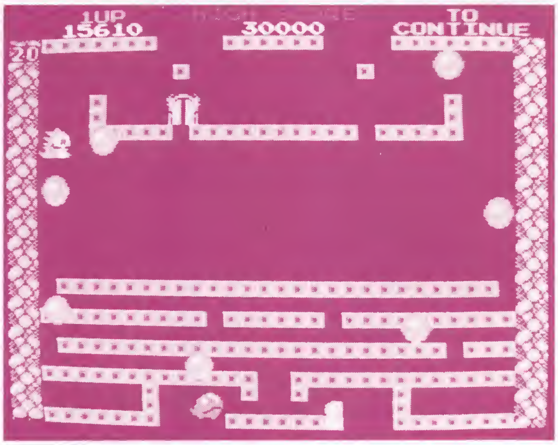
取りあえず、中央の1匹と両側に1匹ずつの計3匹を片付ける。そこでアワに乗って右端から上に上がるのだが、ここで注意せねばならないのはアワは1つだけしか吐かないようにすること。2つ以上吐いてから乗ると、1段上にいるひでごんすに頭をぶつける可能性があるからだ。

この時点では、自分の上の段に1匹、そのもう1段上に1匹という具合にひでごんすがいるハズだが、ひとまずこのままアイテムを待つ。

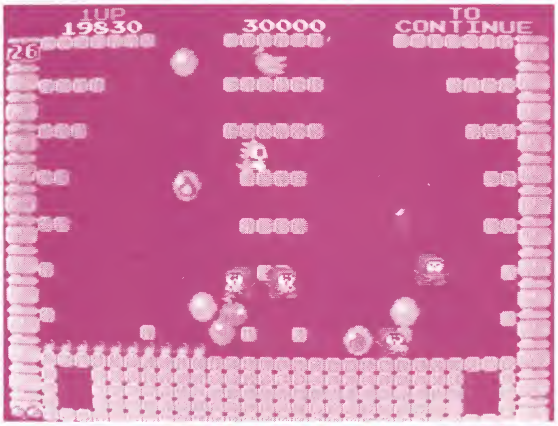
もし、ここで一発技のアイ



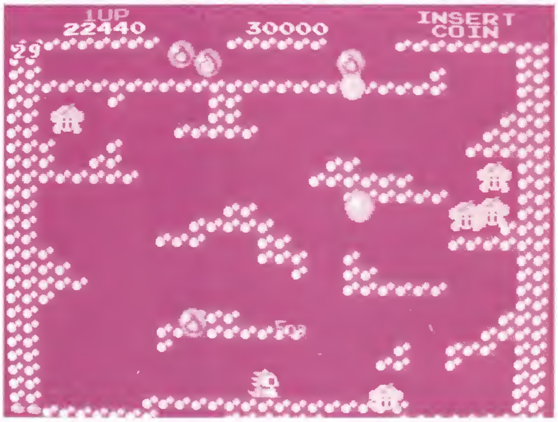
写真⑤



写真⑥



写真⑦



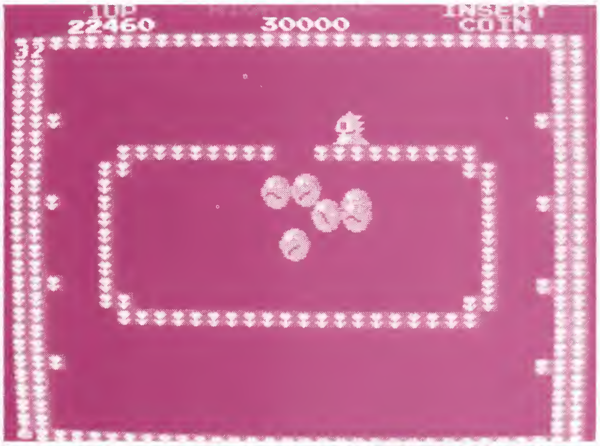
写真⑧

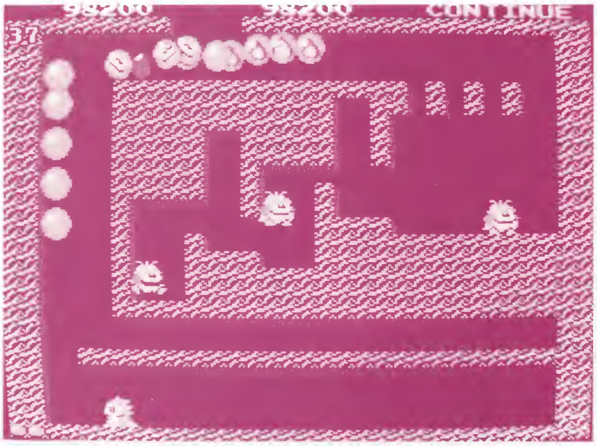
MY NAME IS KEI KAZAMI. YUKKO IS ONE OF MY FRIENDS. WE HAVE A TEAM CALLED 'JOLLY ROGER 8'.

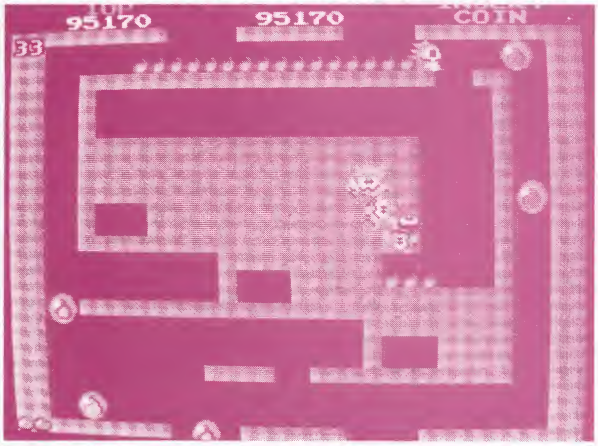
テム（ちゃっくんハート、ブック・オブ・デス、パープル・ランプ、ダイナマイト、パラソル、クレヨン、ホーリー・ウォーター）ならば、右端から1段上のひでごんすのスキを見て（2段上のヤツには当たっても平気）真上にジャンプして取ればいい。

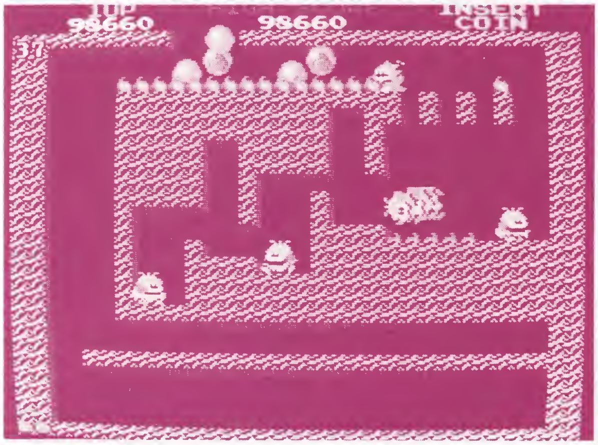
アイテムでクリアできない時は、中央の丸に近い所に立ち、ひでごんすが右端に寄ったスキに丸の方へと斜めにジャンプする。そこで自分が下に落ちてしまったらもう一度上がる。もし、丸の上に乗ったら、丸の頂上まで行くようにする。写真11のように、全てのひでごんすを両端の皿の上に入れてしまえばいいんだ。

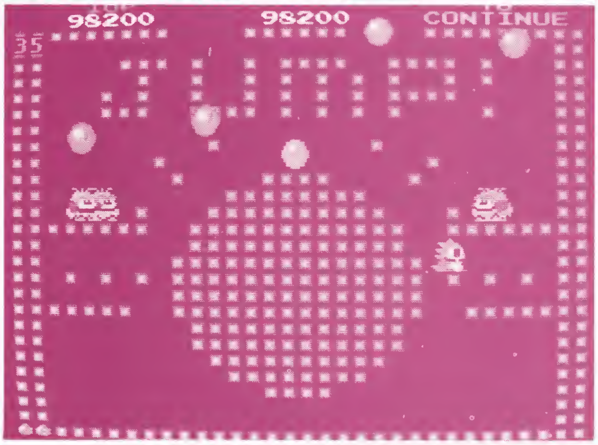
但し、ひでごんすが丸の方へと来てしまった時は、その場でかぶりつくか、もう一度誘導するか判断しよう。丸の上に上がっても皿の上に上がってくれない時はジャンプしてみよう。ひでごんすもつられてジャンプするはずだ。


写真⑨


写真⑫


写真⑩


写真⑬


写真⑪

37面

左下で待って落ちてくる4匹をアワに入れて上に送る（写真⑫）。するとアワが割れて出てきた4匹は右へ走って行って落ちてしまう。で、自分が上から火を落とせば5匹を焼いてしまうことができるのだ（写真⑬）。

ただし、エクステンドバブルが欲しければ4匹をアワに入れた時点で割ってしまっても良い。

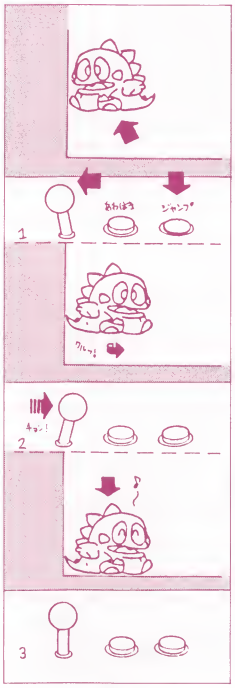
38面

ここで一つ基本的かつ重要なテクニックを紹介しよう。それは「壁に背をつける」というもの。図①を見てくれ。まず、壁にくっつく。そして真上にジャンプする。で、ジャンプ中にレバーを逆方向にチョンと入れる。これでOKだ。

38面ではこのテクを使って最上段の部屋につくまでに部屋の右の壁に背をつけるようにしておく。そして左に向かってアワを吐き、ファイアーバブルとつながった所で体で押しつぶせばOK（写真⑭）。ただ、1つだけダイヤが飛んでくるので、取るのを確認するまで外に出ないようにしよう（写真⑮）。

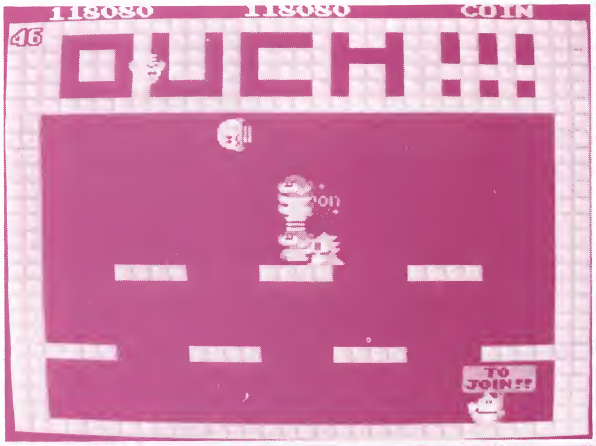
46面

この面は実は表と変わらない。連射があれば全部まとめ割りにできる。ただ、連射がない時はかなりうっとーしいので、スタート前に、写真⑯のように何匹かかぶりついてしまうとよい。

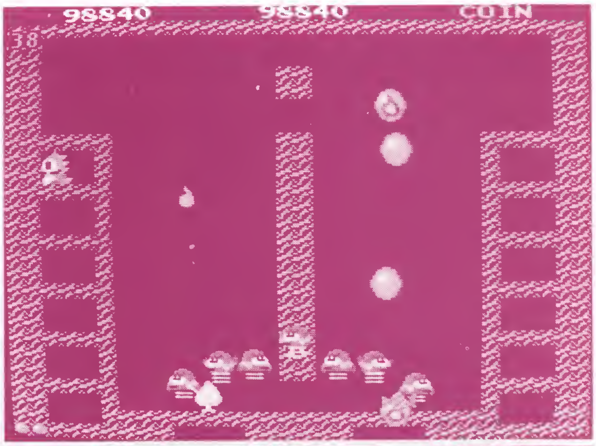


図①

スーパーバブルボブルだ！



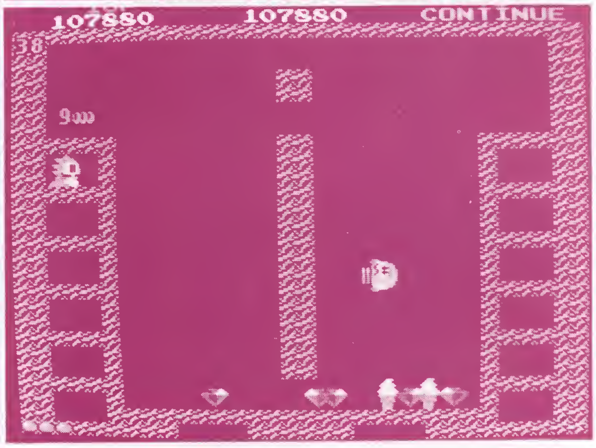
写真⑯



写真⑭



写真⑰

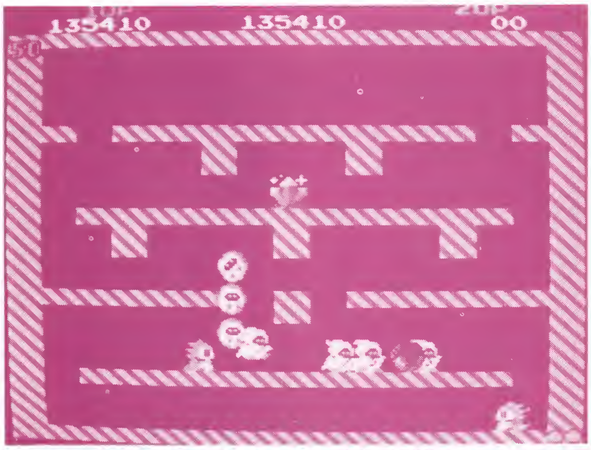


写真⑮

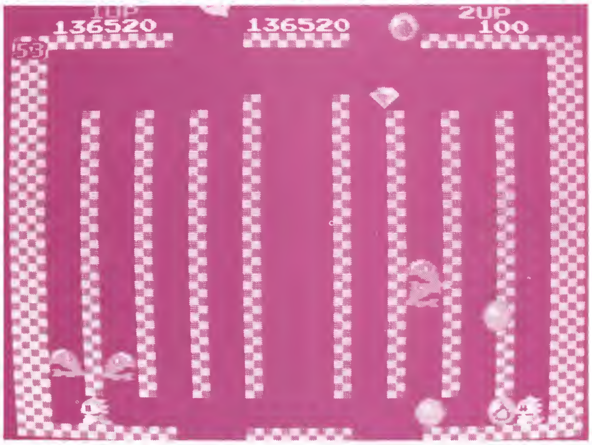
49面

とにかく左下すみで右を向いて待ち、2匹が右から来たらアワに入れて割る。もう1匹遅れてくるやつも同じようにやっつける（ちなみに両下すみは安全地帯）。左側半分でうろうろしている3匹は根暗かぶりつきで片付けよう（写真⑰）。

取ってゴールドドアを通るも良し。ただ、連射のない時は意外と恐いので、写真⑱のように、敵の向かってこない位置を探してアワを吐いていよう。



写真⑱



写真⑲

後半戦！　難しいと思うか簡単と思うかは腕しだい…

56面

写真⑲のように左端の柱の真下にいればジャンプしてもどちらのもんすたにも当たらない。連射がない時はジャンプして空中で1匹、着地して1匹、左側のもんすたをかぶりつこう。そのままの場所にいれば、1列右にいるもう1匹もやっつけられる。

左半分の3匹をやっつけたら、左から4番目の柱の上に右向きに足先を揃えて立つ。そこでもんすたのタイミングを見てアワを吐けば、残りの3匹もかぶりつける。もし、そこでのかぶりつきが難しいと思うなら、右端の方へ渡ってしまってからでもよい。

57面

写真⑳のバブルンの位置はアイテムの出現位置だが、ここにいれば右側からくるまいたは決してバブルンの方へはこない。つまり、ここにいるなら左からくるまいたにのみ気を配っていればいいのだ。

また、敵を一まとめにしてから右下の通気孔を通り、それからこの位置へくれば、敵は完全にこなくなるぞ！

61面

表のいんべーだに比べて、まともに戦おうとすると、けっこう面倒だが、実は写真㉑のように安全地帯がある。スタート直後なら、1P側はここで落ちてくる7匹のうち4匹をかぶりつくことができる。

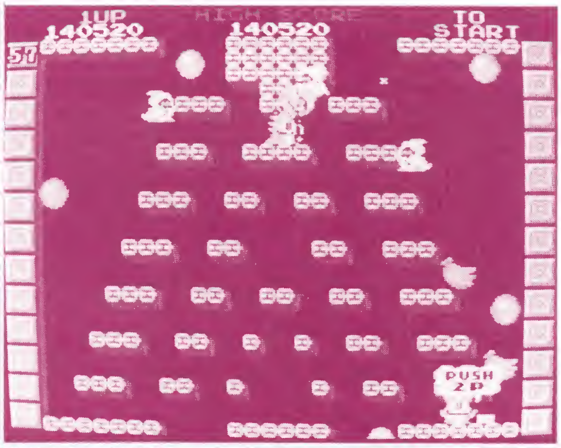
その後にアイテムを待つも良し、うまく誘導して少しずつかぶりつくも良し。下手に火を吐かれない限り恐れることはない面だ。

62面

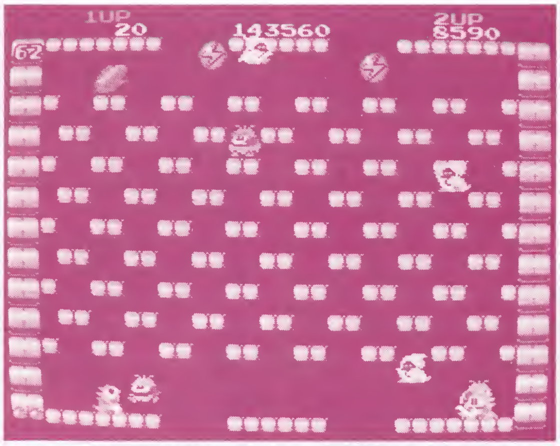
写真㉒のような位置にいると、自分の左右に1匹ずつひでごんすが落ちてくる。（写真は2人用なので、敵の動きが違ってます。ゴメンナサイ。）

この2匹は両方とも左を向いているので、右、左の順でかぶりつく。このまま下にいると右側からのまいたとひでごんすの攻撃にあうので、ジャンプして市松模様の中へと入ってしまい、そのまましばらく待つ。

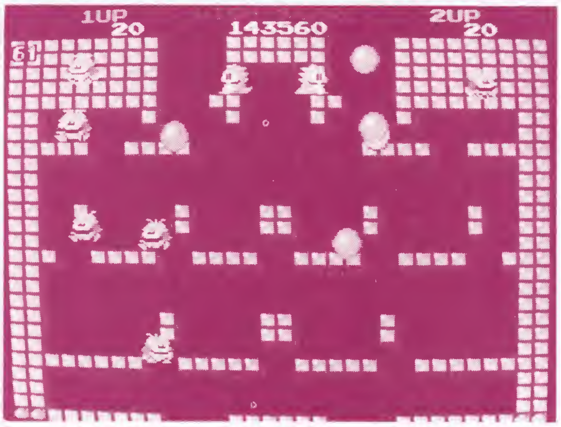
まいたがつられて上がってきたら、再び下に降りて落ちてくるまいたやひでごんすをかぶりつけばOK。自分から離れて落ちていってしまうやつは、アワに入れて引き寄せてからかぶりつけばいい。



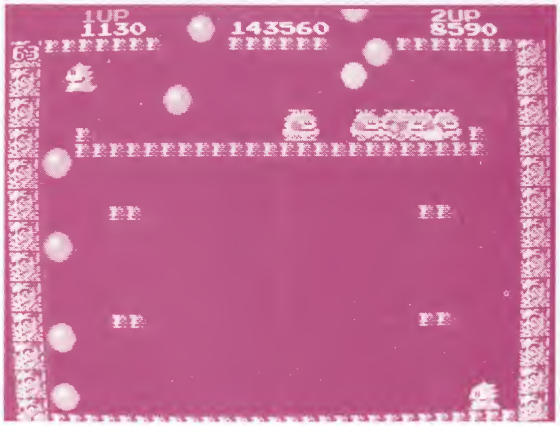
写真⑳



写真㉒



写真㉑



写真㉓

63面

この面は表と変わらないし、かえって楽だとも言える。ハイテク登りを使えば写真㉓のように楽に上まで行ける。ただ、不用意に敵に背を向けていると、自分側に敵が固まってしまうので注意。

ついでと言っては何だが、ここで色々な場合のハイテク登りの仕方を書いておこう。

まず図②は気流がなし、又は上向きの場合のハイテク登り。壁から自分の体半分強ほど空けて立ち、ジャンプボタンとアワ吐きボタンを同時に押す。それから後、ジャンプボタンはずっと押しっ離しにしておく。以後、アワの上でジャンプした瞬間か直後ぐらいにアワを吐くのを繰り返す。ジャンプとアワ吐きのタイミングは丁度「タタン、タタン」という感じになる。

次に図③を見てもらおう。

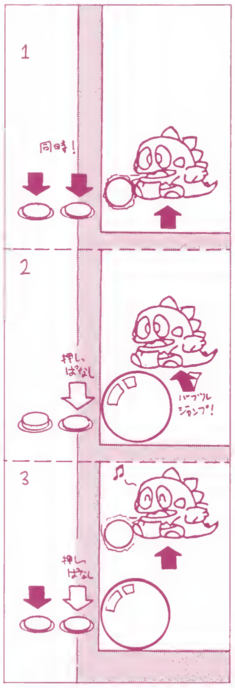
これは気流が下や横を向いている時のハイテク登りだ。実は、多少タイミングが違うだけなのだが、意外とマスターしにくいので、よく覚えるように。

今度はまずジャンプボタンを押す。これは、さっきと同じく押しっぱなしだ。そしてジャンプが頂点に達する直前にアワを吐く。そして、そのアワの上でジャンプして…という具合に繰り返す。この場合のジャンプとアワ吐きのタイミングは「タンタンタンタン」という感じだ。

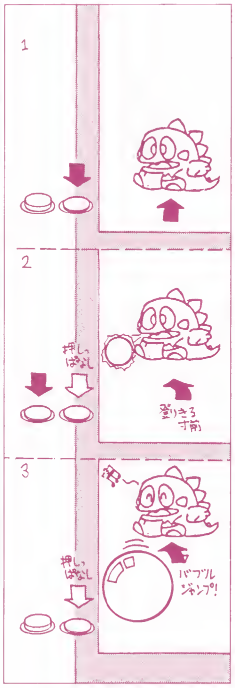
もう一つ。これはハイテク登りとは違うが、使い道が広いので書いておく。

図④がジグザグ登りと言われるものだ。

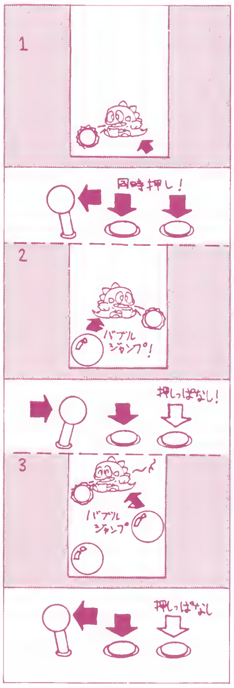
まずレバーを入れ、と同時に両方のボタンを押す。ジャンプボタンを押したままにし、アワの上でジャンプする瞬間にレバーを逆に入れ、アワを吐く。これを繰り返して登っていく。この登り方の利点は、壁がデコボコしていても登れるという所だ。



図②



図③



図④

69面

連射があれば問題ないが、ないとけっこうつらい面ではある（表ほどではないが）。

そこで、連射なしの時のパ

次号



バブルボブルここが分らない!?

2月28日発売

スーパーバブルボブルだ!

ターンを教えよう。

まず、スタート前に右側に行き、敵が地面に着く前に写真㉔のように右端のばねぼうをかぶりつく。そして次に、その隣のどらんくをかぶりつきに行くと、右から2番目のばねぼうは自分の頭上を跳び越えて右へ行ってしまう。これが右端から戻ってくる所をかぶりつく。そのまま右で待っていると、左側のばねぼう2匹も右へ来るのでかぶりつく。

この間、左の2匹のどらんくは左に向かってビンを投げているだけなので、背後からかぶりつけば全滅できる。

文章に書くと難しそうだが、実際にやってみると意外に楽だぞ！　題して「風見流変位抜刀霞斬り戦法」だ！

70面

この面は表と全く一緒なのだが、写真㉕のように塔のくぼみの所で待っていて火を落とせば（もちろん背中を内側に向けていること）一発で全滅できるぞ！　ということ。ただそれだけ。

73面

スタートしたら写真㉖の位置で上からくるばねぼうともんすたを片付ける。それから右の通気孔の上へ行き（途中、上の段のぜんちゃんに突き上げられないように）、ウォーターバブルを待って写真㉗のように左へ流し込む（これでばねぼうともんすたを始末できる）。

あとは中央の2匹のぜんちゃんをかぶりついて、右のぜんちゃんを水で流せばOK。ただし、HURRY UPが早いので急ぐこと。

75面

この面も連射があれば問題ないが、ないと意外にてこずるのでパターンを教えよう。と、その前に必要なテクニックをいくつか書いておこう。

図⑤がジャンプ割りといわれるもので、横への飛び道具を持った敵（まいた、ひでごんす、どらんく）が相手で、アワの時間が短い時に有効な技だ。

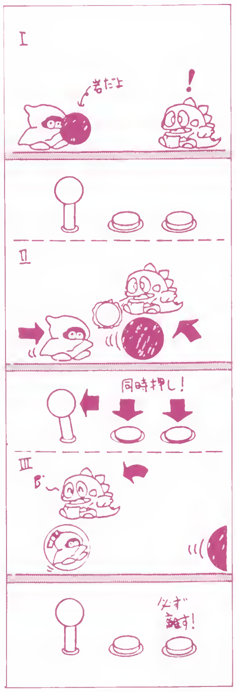
図⑥はジャンプ跳び越し割りというもので、さらに複数の敵を相手にした時使うもの。

図⑦はバブルジャンプ跳び越しといい、敵が広がって突っ込んでくる場合に背後に回り込むためのもの。

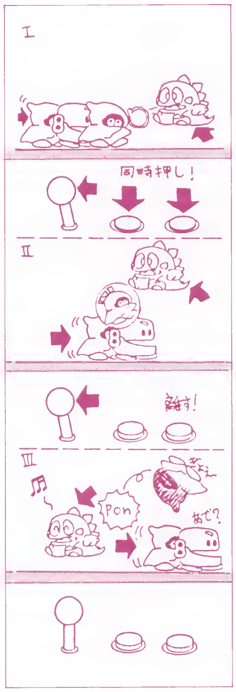
図⑧はかぶりつき跳び越しで、ジャンプ跳び越し割りと同等の効果を持つ。

図⑨は「逃げ」。なんのこっちゃと思うかも知れないが、連射がない時は連続してかぶりつけないので、そのための時間をかせぐもので、意外に重要なものだ。

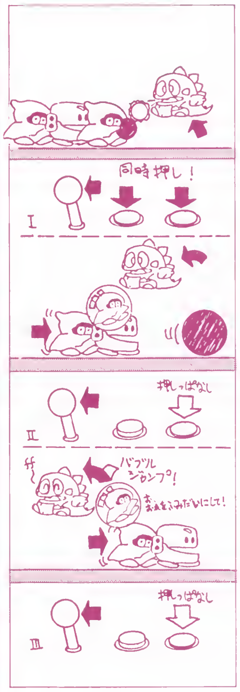
さて、パターンだが、まず右端のまいたを空中でかぶりつく。着地したら右から2番目のまいたにかぶりつき「逃げ」で間合いをあけてから3匹目をかぶりつく。すると4匹目のまいたが石を投げてくるので、これをジャンプ割りする（写真㉘）。すると左側からまいた3匹が石を投げながら突っこんでくるので、これをジャンプ跳び越し割りでかわす。あとの2匹もジャンプ



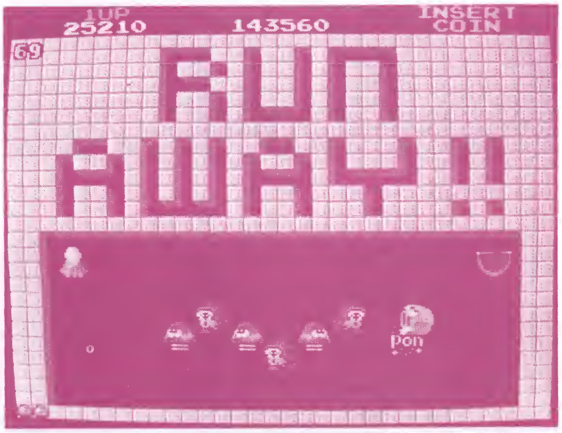
図⑤



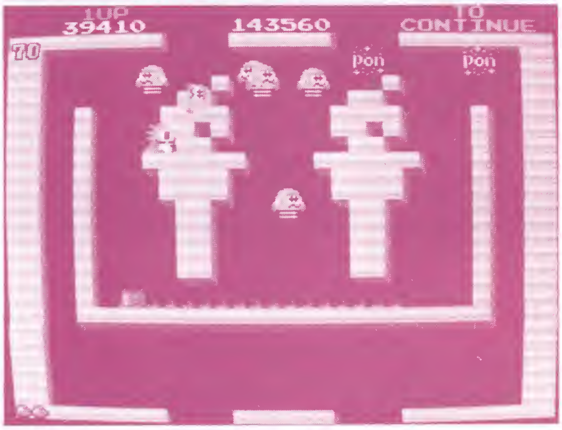
図⑥



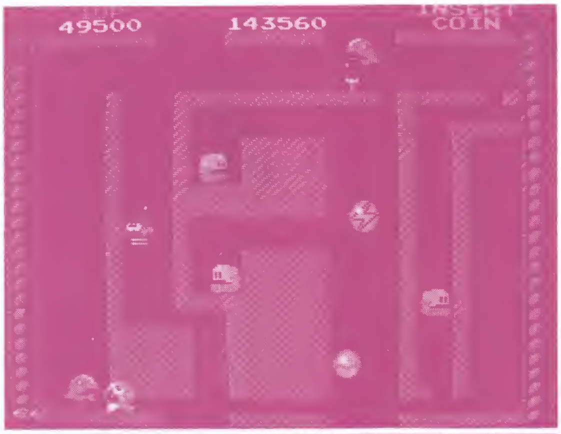
図⑦



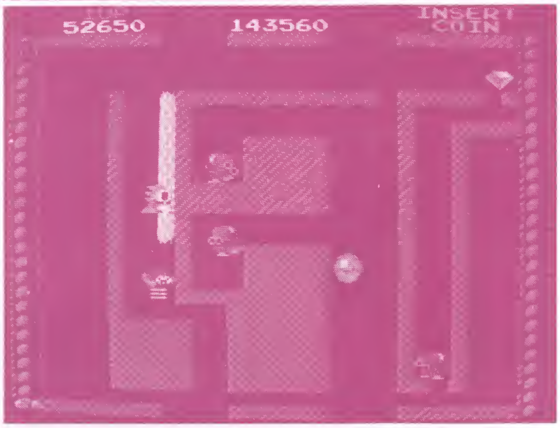
写真㉔



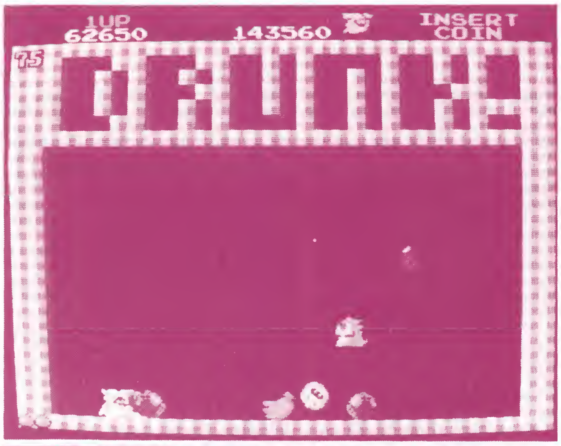
写真㉕



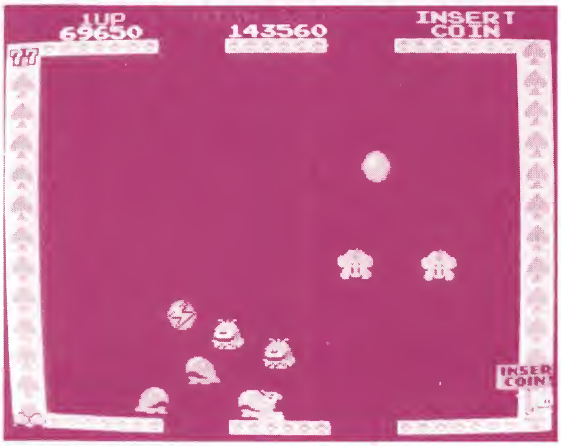
写真㉖



写真㉗



写真㉘



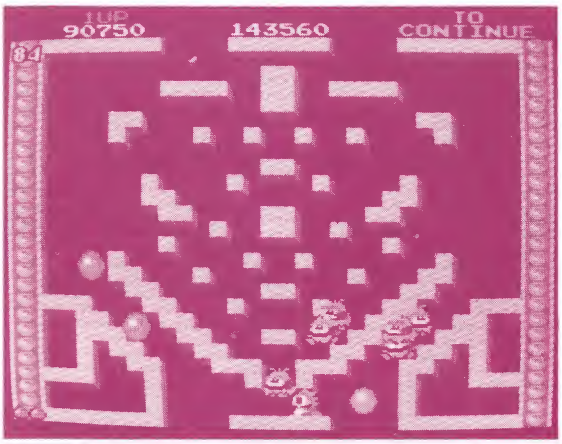
写真㉙



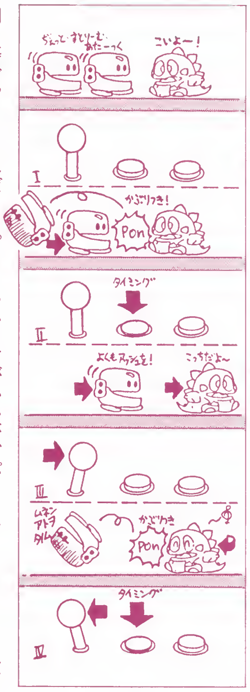
写真㉜


写真㉛

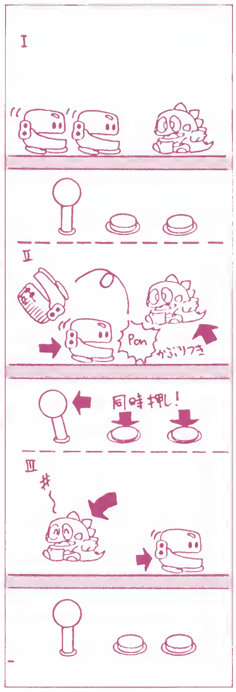

写真㉚



写真㉝



図⑨



図⑧

割り等でやっつければよし。
ただし、靴を持っている時にジャンプ跳び越し割りを使うとタイミングが合わずに、敵の中に落ちることが多いので、バブルジャンプ跳び越しで背後に回ってかぶりついた方がいい。

77面

この面は全ての敵をかぶりついた方がいいが、パターンを覚えていないとやられる。
スタート前に中央下まで動いておく。そして、まず右上から来るもんすたをかぶりつく(写真㉙)。次に中央に落ちてくるひでごんすを右からかぶりつく。そして右からくるぶるぶるをかぶりつく。次は左上からくるもんすたを左からかぶりつく(右に出すぎると別のもんすたにやられる)。それから左を落ちてゆくひでごんすをかぶりつき、右上からくるもんすたをかぶりつく。
ここまでやったらアイテムを取りに行くなどして、最後のぶるぶるは左下で仕止めよう。

79面

この面でも一つテクニックを覚えてほしい。
写真㉚~㉜を見てくれ、これはバウスの上のボールの所で「ブロー・アンド・ワインド」という技をぶるぶるに対して使う所だ。写真㉚は根暗うちのためにジャンプした所。写真㉛が根暗うちでぶるぶるをアワに入れた所。写真㉜では、それに背ビレを向けて割っている。
この一瞬のうちの連続技は根暗うちでかぶりつく必要のある敵に対して、かぶりつきの代りとして極めて使いやすい技なので、ぜひ覚えておいてほしい。
ただし、この79面では割り損なったら連続して攻撃をかけないように。アワから出た敵が頭上をうろつくからだ。

84面

スタートしたら、すぐに写真㉝の位置に行くこと。そうすれば、あとは楽勝でかぶりつける。敵は全てこの中央を落ちることがあるので、敵が来たらその都度穴の右と左に、敵を背中からかぶりつけるよう(写真㉝では敵が右から落ちてきているので、右側で待っている)に移動しよう。

87面

敵が動き出す前に速攻で右へと渡り、そこから下へと落ちて写真㉞のように「C」の上へと乗る。そこから7匹全てをアワに入れてそのままにしておけば、通気孔の所を永久落ちになってしまう。
そうなったら、逆側の通気孔から出てくるサンダーを使って狙い撃つもよし、もんすたの頭上から水を流すもよし(ただし、タイミングに注意しないとやられるぞ!)時間がなければかぶりついてもいい。ただ、連射がないと7匹を全部つかまえられずに、残りが暴れ回ってしまうことがある。
こんな時は落ちついて敵の軌道を読んで、攻撃(かぶりつき)するなり、永久落ちにするなりしよう。

93面

とりあえず、左側の3匹をアワに入れ、そのアワが下に並んだら少し右へと押して寄せてから中央の一匹もアワに入れる。敵が動き出したら下に向かう(左下に)一匹をアワに入れてから左端まで下がり、振り返って目の前に降りてくる2匹をアワに入れる。
全部をアワに入れたら、写真㉟のように少し右に押してアワをつなげる。写真のようになったら右上にジャンプして、空中で背びれを右に向けるようにしながらアワを踏み割る。これで64、000点が取れるぞ!

94面

スタートしたら通気孔から下に降り、『S』の上を通って左から写真㊱のような位置に入ろう。すると、右下でハマ

スーパーバブルボブルだ！

っている1匹を除いて全てが「0」の中に入ってしまう(多少時間がかかるが…)。

そこで、これをまとめてサンダーでやっつければいい。

ちなみに、右下のやつもサンダーで倒すことができるので考えてみよう。

96面

スタートしたら、左端を落ちてくる3匹をアワに入れて押しつぶして割るのだが、右から火が飛んでくるので、ジャンプして避けるのを忘れぬように。続いて通気孔を落ちて、左の溝にハマっている1匹をかぶりつく。ここまでは全く問題ない。

次に、右の溝にハマっている3匹を片付けなければならないが、靴を持っている時はちょっと難しいことがある。右の通気孔を落ちてレバーを右に入れっぱなしなら溝の右側へと出れるのだが、靴を持っていると落下速度が速いので、敵の上に落ちてしまう可能性が大なのだ。

そこで、靴を持っている時のパターンを2つほど書いておこう。

一つは写真37のように中央寄りの壁に向かってアワを吐いて、ハイテク登りで内側からかぶりつきに行く方法だ。しかし、これは1回につきチャンスが一瞬しかないので、けっこう時間がかかる。

もう一つは同じように壁に向いてアワを吐き、その上でジャンプし、2回ジャンプした所でレバーを右に入れて、右の台の上に乗ってしまう方法だ。台の上に乗れたら、後は右端から降りて通気孔を降りてはかぶりつくのを繰り返せばよい。もし台の上に乗りそこねたら、レバーを即座に左へ入れるように！ さもないと敵の頭上に落下してしまうぞ！ 筆者は時間的な面から、このパターンの方をすすめたい。

97面

スタートして、上にいるまいたとひでごんすが左から全て落ちたら通気孔を通って上に出る。と、左からふるふるが来るので、そいつをアワに入れる。それから写真38の場所で待ち、上から落ちてくる敵をアワに入れて左へと送る。

この際、手前側に落ちてくるひでごんす2匹は、アワを左に押してやらないと左へ行かないので注意。ただ、通気孔から出てくるウォーターバブルが割れて流されて、ハターンかくずされることがあるので、ふるふるをアワに入れた直後からジャンプボタンを押したままにしておくとよい(ジャンプボタンを押したままにしておくと、水に流されないのだ)。

そうやってアワになった敵は左の通気孔を1周半して、写真39のように左の部屋の中へ入る。もし敵が左の通気孔から落ちてくるなら、もう一度アワに入れて部屋に入れてしまう。

全部を部屋に入れたら、サンダーバブルを2つ右側へ入れてしまう(右の通気孔から出たバブルを押すと、右側の穴へと入ってくれる)すると左の2つの部屋の横で2つとも止まるはずだ(できなかったらもう一度)

この状態で、右の通気孔の下で右を向いて・・・・ウォーターバブルを待ち、そしてそれを割れば写真40のように中央の穴に入っているサンダーを割って、部屋の中の敵を一掃できるというワケだ。

実はサンダーバブルをこうやって割らなくても敵をやっつける方法がある。サンダー

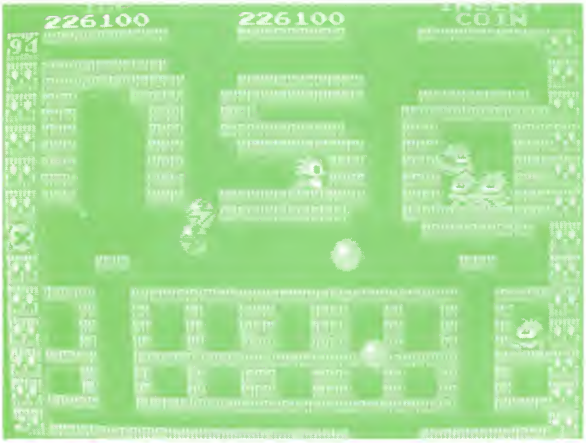


写真36

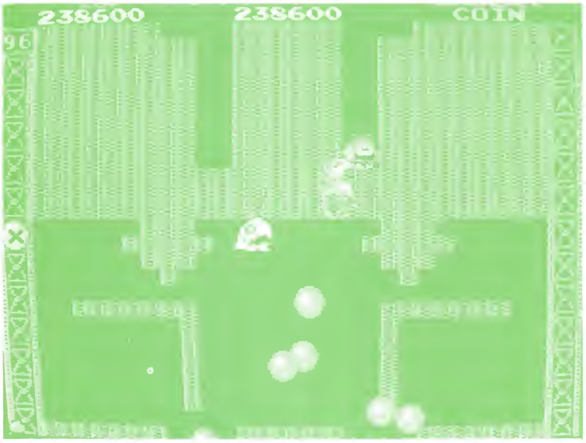


写真37

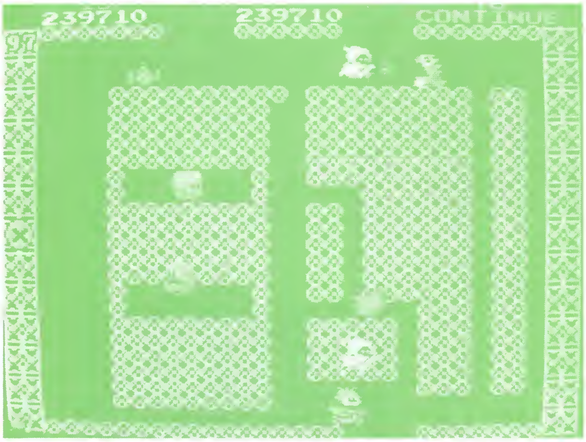


写真38

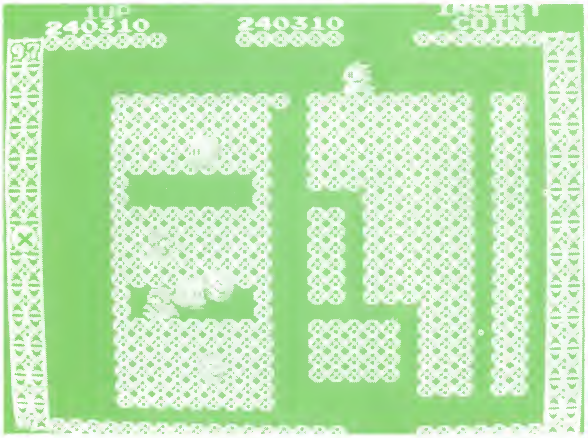


写真39

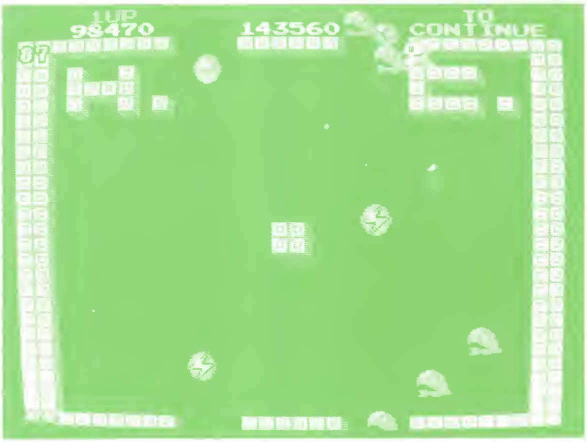


写真34

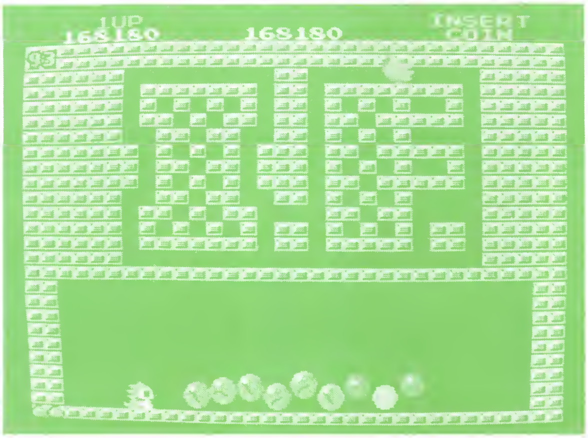
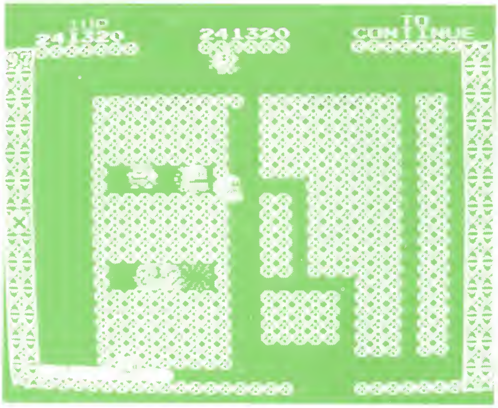


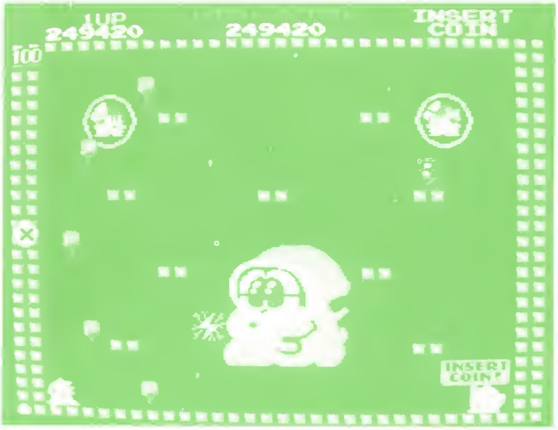
写真35

100面

バブルを穴に入れたら、自分はなにもしないで待っているだけでいいのだ　しばらくすると、入れておいたサンダーバブルが赤くなって自爆し、敵を勝手にやっつけてくれるのだ



写真㊵



写真㊶



写真㊷

意外とこの面で残機をケズってる人も多いのでは？　と思ったので、簡単なクリア法を書いておく。

すーぱーどらんくは中央に出現してから右上へと動くので、1P側はスタートしたら速攻でドラッグ・オブ・サンダーを取り、下に降りる。そして、すーぱーどらんくが右に当たって左下へと動く所を狙って、左端で壁を向いてジャンプしてアワを吐き、サンダーの1発目を撃って、当てる(写真㊶)。

そして、1回目のビンを左下でよけたら、右下に行き、そのまま10回目のビンをよけるまで右下でじっとしている。10回目のビンを投げたあとに本体が踏みつぶしにくるので、それをよけて、またすぐに右下に戻る　すると12回目のビンを投げた後、すーぱーどらんくは中央で勝手にアワになってしまうのだ　で、そいつを割ればOKだ

2Pならば、2P側は初めから10回目のビンをよけるまで、ずっと右下にいればいい　ただし、すーぱーどらんくが出現する瞬間にもとの位置にいると「謎の魔力」によって(?)勝手にやられるので(これは1P側も一緒)動いていよう。

この戦法は、ドラッグ・オブ・サンダーを取った直後の一発をすーぱーどらんくに当てると、12回目にビンを投げたあと勝手にアワに入ってしまうということと、右下が非常に攻撃が来にくいということ(ちなみに、最初の一発を当てないと、10回目にビンを投げた後の体当たりのあと、18回目の後の体当たりまで、なにも攻撃はこない)を利用した戦法なのだ

2人プレイなら、かくしてハッピーエンドとなるのだ

―・―・―

これでひと通りの攻略は終わりだけど、「この面がわからない！」っていうのがあったら、表でもスーハーでもかまわないから編集部へ質問を送ってくれ　誌上でどしどし答えるぞ！　質問(あまりくだらない質問はヘケだよ)待ってるぞ！

(螢)

知っておいて損はない 一口メモ・テクニック

☆特殊攻撃バブルの自爆

特殊攻撃バブル(ウォーター、サンダー、ファイアー)は面クリアの時や、時間切れ(出現してから4分16秒だったかな？)で自爆するが、こうやって自爆したものは普段とは逆に、顔の向いている方向に飛ぶようなこともあるんだ　これを覚えておくと、けっこう使える面もある

☆幻のアイテム　クレヨン

クレヨン(写真㊸)は電源投入してから777面をクリアした時にその条件が揃う　これを取ると写真㊹のようにボーナスステージとなる

では、効力はホーリー・ウォーターと同じかというと、さにあらず　写真㊺、㊻、㊼のように、その後の3面のアイテムをホーリー・ウォーターにしてしまうのだ　うーん、こいつはデカい

☆MTJバブルの効力

MTJバブルこと赤地に黄の十字星のスペシャルバブルの効力だが、これを取るとその面を含めて6面の間、各16発ずつファイアーを吐けるようになる　ただし、1回死んでしまうと、その効力を2回分使ったことになってしまう。

また、2人プレイの時に取ると、どちらが取っても、バブルンのプレイヤーが使える。

☆クリアフード出現法

特定の面以外でつえを取っていない時にクリアフードを出すには、得点の十の位と百の位が、全ての敵をやっつけた時に同じであればいいのだ　ちなみに、2人用で、2人のスコアが合っていると野菜が出るぞ！

☆は・ま・り

97面で××××××バブルを××××××××すると、永久にクリアできなくなってしまう　ああ、悲し

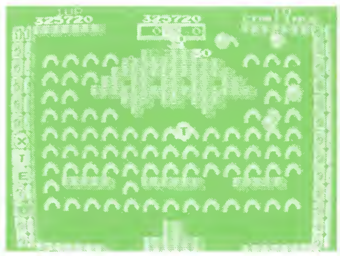
☆2P側は有利？

2人プレイの時は、7匹の敵のうち4匹が1P、3匹が2Pを狙ってくるようになっている　このため、スタート時にも左側を向いている敵の方が多いために、1人プレイの時でもスタート前に右側に移った方か楽な面かけっこうある(69面、75面など)

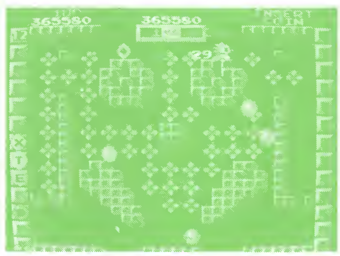
☆デモが隠れ面に！

あることをすると、なんとデモ中に隠れ面か出てくるしかも、この時にコインを入れてプレイを始めると、なんと、1面がスタートするや否や隠れ面に行ってしまうのだ(おっとー！　36万点JADOかあー)くわばら、くわばら……

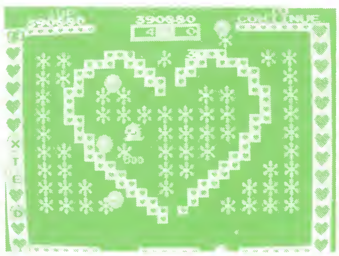

写真㊸



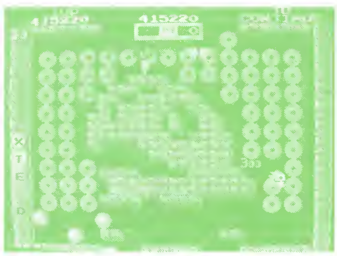
写真㊹



写真㊺



写真㊻



写真㊼



特別付録

アイテム＆効果表

名　称	得　点	出　題　法	効　　力
コーラ	20	nameレジストで"I.F""MTJ""NSO""KIM""YSH"を入力。	花(オレンジ)をふらし敵を殺す。
扉(金)	3000	１面からスタートし、50面迄ノーミスで進む。	ふれると70面へワープ（ただしＬＥＶＥＬはＭＡＸとなる→ゲームオーバー時にはもとへもどる。)
扉(銀)	1000	１面からスタートし、20、30、40面迄ノーミスでくる。	隠れボーナスステージに突入する。(３種あり) 20、30、40面で出る。
金のシャレコーベ	10	すかるを30回出す。	グレーのハレー彗星が横ぎったたあと、Hurry UPになる。
クレヨン	100	トータルで777Roundをクリアしたとき。	ボーナスステージになり3種(グリーン・レッド・オレンジ）のホーリーウォーターが３面にわたって出現する。
水晶玉	5000	十字架のついたクラウンならどれでもよいから１個取る。	アイテムやタイムフードがスタート時に出現する（死ぬまで有効)。
ナイフ	20	nameレジストで"・・・"を入力。	ケーキ類のフードをふらせて敵を殺す。
チューハイ	1000	nameレジストである名前を入力。	取ると１面クリア時の残りの泡が「おこのみ焼」(1ケ700点)になって落ちてくる。
ピンクフラミンゴ	1000	nameレジストである名前を入力。	取ると１面クリア時の残りの泡が「うんにょ」君（1ケ700点)になって落ちてくる。
タコッパチ	1000	nameレジストである名前を入力。	取ると１面クリア時の残りの泡が「Ｘ(エックス)」(1ケ700点)になって落ちてくる。
鈴	1000	Hurry UPに15回なる。	ゲームスタート時に「攻撃Item」が出るかどうかを鈴の音で知らせる。あれば鳴る。
魔法のつえ(水色)	500	ⒺXTENDのⒺを３つ取る。	クリアした時に残りの泡がサイダーアイスになってふり、さらに１万点のビッグサイダーアイスを１つふらす。
魔法のつえ(茶)	500	EⓍTENDのⓍを３つ取る。	クリアした時に残りの泡がチョコアイスになってふり、さらに１万点のビッグチョコアイスを１つふらす。
魔法のつえ(オレンジ)	500	EXⓉENDのⓉを３つ取る。	クリアした時に残りの泡がオレンジになってふり、さらに２万点のビッグオレンジを１つふらす。

次のページに続くよ

君だけへのプレゼント

さーて、お待ちかねのアイテム表ですが、いくつか注意をしておきます。

◎鈴のアイテムを持っていると出現する面で鳴るアイテムがありますが、それらのアイテムはアミで表記されています。

◎それらのアイテムの出現条件はプレイヤーの腕によって「〜回する」というのが変化します。そんなアイテムには４つの数字が書かれています。これはプレイヤーの腕が良いと評価されるほど数は多くなります。プレイヤーの腕はLevel0〜30で評価されており、１番目の数がLevel 0〜4、2番目がLevel5〜7、3番目がLevel8〜11、最後がLevel12〜30となっています。

◎同じ面で複数の条件が揃った時は優先順位の高いものが先に出ます。優先順位は表の順です。但し、Bugで狂うこともあります。

◎1bitとは画面上の点1つ、1byteとは点８つを指します。

◎パープル以外のランプ、シューズ、キャンディー、リングは条件がそろった次の面で出現できないと出現条件が消されますが、他の物は後の面にまわされます。

バブルボブル

&効果表

バブルボブル

法	効　　力
、1、2、	SPARK(聖なる炎)を生じ、敵を全滅する。
回コンティ	3種のリングの効力をその面で出し、さらに3種のキャンデーの効力を得る。
回コンティ	3種のリングの効力をすべてその面で出すことが可。
バブルをわ 5、6、7	その面で16発分、貫通性のある炎を口からはけ、敵を殺せる。
後に出るタ を10、12、 る。	巨大な雷を発生させ敵を殺す。
0、12、14、	その面を洪水にして敵を全滅させる。
ャンディー	ラウンドクリアになるまで1回泡はく毎に100点入る。
キャンディ る。	ラウンドクリアになるまでジャンプする毎に500点入る。
ャンディー	ラウンドクリアになるまで1bit歩くと10点入る。
とフルーツ ンドを一定 35、40、	一定時間無敵になる。
気孔等)よ 以上)。	その面に音符を出し、ボーナスステージにする。
気孔等)よ)。	その面に虹を出し、ボーナスステージにする。
気孔等)よ)。	その面にクローバーをさかせ、ボーナスステージにする。
気孔等)よ)。	その面に赤い花をさかせ、ボーナスステージにする。

名　称	得　点	出　現　法	効　　力
魔法のつえ（赤）	500	EXTⒺNDのⒺを3つ取る。	クリアした時に残りの泡がすいかになってふり、さらに2万点の大すいかを1つふらす。
魔法のつえ（クリーム色）	500	EXTEⓃDのⓃを3つ取る。	クリアした時に残りの泡がエクレアになってふり、さらに3万点のビッグエクレアを1つふらす。
魔法のつえ（白）	500	EXTENⒹのⒹを3つ取る。	クリアした時に残りの泡がショートケーキになってふり、さらに3万点のビッグショートケーキを1つふらす。
トレジャーボックス（青紫）	1000	クロスオブサンダーを3つ取る。	クリアした時に残りの泡が青紫のダイヤとなってふり、さらに4万点のビッグダイヤを1つふらす。
トレジャーボックス（水色）	1000	クロスオブウォーターを3つ取る。	クリアした時に残りの泡が水色のダイヤとなってふり、さらに5万点のビッグダイヤを1つふらす。
トレジャーボックス（レッド）	1000	ランプ(パープル)を3つ取る。	クリアした時に残りの泡が赤いダイヤとなってふり、さらに6万点のビッグダイヤを1つふらす。
トレジャーボックス（イエロー）	1000	ブックオブデスを3つ取る。	クリアした時に残りの泡が黄色のダイヤとなってふり、さらに7万点のビッグダイヤを1つふらす。
トレジャーボックス（パープル）	1000	Round 100面をクリアしたとき。	クリアした時に残りの泡が赤紫のダイヤとなってふり、さらに8万点のビッグダイヤを1つふらす。
フォーク	20	nameレジストで"SEX"を入力。	野菜をたくさんふらせ当った敵を殺す。
魔法のネックレス（シルバー）	5000	Totalクリアラウンド数が15、20、25、30の時。	エナジーボール（フロアでバウンドする光る玉）を出現させ敵を殺す。
炎のネックレス（レッド）	4000	Totalゲーム数が20回の時。	EXTENDバブルが続けて10個出る。
スターティアラ	3000	サンダーバブルをわって雷で10、12、14、16匹敵を殺す。	星をふらして敵を殺す。
ブックオブデス	3000	ファイアーバブルをわって火で10、12、14、16匹敵を殺す。	地震を起こし敵を全滅させる。
ランプ（イエロー）	2000	クロックを2個取る。	キャンデー3種を取った効力を得る。

特別付録

君だけへのプレゼント アイテム

名称	得点	出現法	効力
ホーリーウォーター（オレンジ）	300	一定回下（通気孔等）より落下（15回）。	その面にオレンジの花をさかせ、ボーナスステージにする。
パラソル（パープル）	200	一定数の水のバブルを割る（35回）。	７面分ワープする。
パラソル（レッド）	200	一定数の水のバブルを割る（22回）。	５面分ワープする。
パラソル（オレンジ）	200	一定数の水のバブルを割る（15回）。	３面分ワープする。
ダイナマイト	200	一定数の火のバブルを割る（10、13、20、25回）。	大爆発で敵を全滅。
クロック	200	一定数の雷のバブルを割る（13回）。	一定時間敵の動きを止める。
シューズ	100	一定距離を歩く（384bytes）。	移動スピードUP。
キャンディー（オレンジ）	100	一定回ジャンプをする（35回）。	バブルの連射機能をUP。
キャンディー（ブルー）	100	一定回バブルを割る（35回）。	バブルのスピードをUPする。
キャンディー（ピンク）	100	一定回バブルをはく（35回）。	バブルの飛距離をUPする。

番外編

ドラッグオブサンダー	0	100面で女の子が落とす。	口から雷入りの泡をはく。

スペシャルバブル	50000または100000	1 4096の確率であわにまじって出現。	クロスオブファイアーの効力が６面続く。

次のページに続くよ

名称	得点	出現
ランプ（パープル）	2000	パラソルを１ ２個取る。
ランプ（レッド）	2000	２Ｐ側が５回 ニューする。
ランプ（ブルー）	2000	１Ｐ側が５回 ニューする。
クロスオブファイアー（赤）	3000	ウォーター八 り敵を４、５ 匹殺す。
クロスオブサンダー（黄）	3000	各面で７秒後 イムフードを 14、16個取る
クロスオブウォーター（水色）	3000	アイテムを1 16個取る。
ルビーリング（赤）	1000	ピンクのキャ を３つ取る。
アメジストリング（紫色）	1000	オレンジのキ ーを３つ取る
クリスタルリング（水色）	1000	ブルーのキャ を３つ取る。
チャックンハート	3000（得点は右にスクロール）	敵が変化した やダイヤモン 数とる（35、 40個）。
ホーリーウォーター（パープル）	300	一定回下（通 り落下（19回
ホーリーウォーター（イエロー）	300	一定回下（通 り落下（18回
ホーリーウォーター（グリーン）	300	一定回下（通 り落下（17回
ホーリーウォーター（レッド）	300	一定回下（通 り落下（16回

バブルボブルやったぜ!!

特別付録

隠しコマンド全公開

■ここに隠しコマンドを全て公開します。

■『ORIGINAL GAME』は20、30、40、50面で必ず扉が出るもので、またコピー基板の時はクレジットが99になります(ならないものもある)。

■『POWER UP』はプレイヤーが常に連射、速射、靴を持っています。

■両方ともスーパーモードと同じように解読して使って下さい。

ORIGINAL GAME



POWER UP



★使用に際しての注意★

◎各自、プレイヤーとしての良識のもとに使って下さい。

◎このコマンドに頼ると、どうしてもゲーム自体のウデは低下します。だから1coinで1周できるぐらいの腕になってから使って欲しいと思います。

◎このコマンドは、ますますゲームを楽しくするものですが、使い方によってはゲームの面白さを損ねる場合もあります。そのように感じたなら使わない方がいいでしょう(事実、私も1000万点をやった時は使いませんでした)。

お・ま・け

この4ページも昨年の9月号(3号)のイシタールームリストと同様に、ここだけ本から外して持ち歩けるようになっています。活用して下さい。

(螢)

驚異現象101

びっくらめーしょん

富士山は5合目まではらくちん。目をつぶっていてもスー…だ。8合目あたりから苦しいぞ。驚異現象はまだ6合目だけど息が切れる。助けてくれー。

皆さん、ごきげんよう。今回も驚異現象、さっそくいきましょう。

びっくらめーしょん 60

アルゴスの戦士（テクモ）で、天空のインドラを取って木の上に上がる。それからジャンプして、上に打つと下から武器がでる。それを使って地中のロルファや地上の歩いている敵を殺すことができる。

（紋別郡　西川武彦）

びっくらめーしょん 61

パラデューク（ナムコ）でパケットを8、9（18、19）匹撃ってある状態でゲームオーバーになると、直後のデモで、ファイターがパケットを撃つと顔が出る。

（伊勢崎市　北島信義）



土岐市　CHYO3君

びっくらめーしょん 62

アウトラン（セガ）で、各ステージの終わりのわかれ道にさしかかったら、スタートボタンを押しっぱなしにしていてみよう。すると、画面にメッセージが出る。



結城市　田またなおき君

びっくらめーしょん 63

源平討魔伝（ナムコ）の武蔵の国で、ZAP鳥居の左にある敵の巣のまわりを回りながら、出てくる敵をひたすら・・・かさねる。そして50匹くらいかさなったら、一度にそれを全部切る。すると君の目の前には異次元の世界が広がり、死んでもないのにゲームを終わることができる。とはいっても、ここまできて終わるのはとてももったいないのでやめよう。同じことが京都で鬼姫を使ってもできる。

（福岡市　入江伸太郎）

びっくらめーしょん 64

バブルボブル（タイトー）で、ウォーターバブルで敵を流している時に水没のクロスを取ると、流れていた敵がその場で止まり、面が進むまでくるくるまわっている。しかしこうなると、敵がエネミーフードに変わらないので結局ソンだよ～ん。

（伊勢崎市　MENDO）



町田市　忠校体操第2君

びっくらめーしょん 65

ハングオン（セガ）の4面で道のわきに、「HANG ON」の文字がある所があるが、この文字のうち、「G」にぶつかると、タイムが20秒増えるが、これをやるのはかなりむずかしいぞ。



大口市　いちはげ君

びっくらめーしょん 66

奇々怪界（タイトー）で、2ステージのボス、雷電王は雷を出して、火が残ったりして手強いが、簡単に倒せる方法がある。やり方は、封神の石だたみのまわりにある黒い部分の左上端に巫女を位置させるだけでよい。この位置にいれば、なぜか雷電王やイナズマには当たらないので安全に倒すことができる。名付けて、雷電王ナゴヤ打ち!?

びっくらめーしょん 67

リターンオブイシター（ナムコ）で、カイのMPを一気に最大まで上げる方法がある。



東松浦郡　中島功将君

まず、BIG BURNを使えるカイで、HOLY OF HOLIESへ行き、宝を取った後にBIG BURNをうつと、MPのステイタスがマイナスになり、6万を超えるMPを持つカイが出来上がる。

（風見螢子）

びっくらめーしょん 68

ワンダーボーイ（セガ）でスタートしてからずっとレバーを右に入れっぱなしにして岩があるにもかかわらずダッシュしていると、主人公が正面を向いてピースするぞ。



うーん、ゲーメストも月刊となって、いよいよネタ不足が深刻となってきた。みんなー驚異を送ってくれー。ところで、おもしろい驚異を送ってくれた人に、もしかしたらプレゼントが出るかもしれないよん。

見つけたぜおもしろい店

コンビニエンス・キャロット PC旭川店

なに? コンビニエンス・キャロット? 便利で楽しさいっぱいのゲーセン、って訳。



⬆コーヒー、軽食も楽しめる まさにコンビニエンスキャロット





⬆おーっと、思わずゲームに夢中になってしまったぜ　取材を忘れそう!?

目指すは旭川

♪はあーるばる来たぜー…あれなんだっけ? おなじみサブちゃんの歌詞をど忘れして、それがまた気になって、一所懸命思い出そうとしているうちに、北海道に着いてしまった。

東京発ANA53便に飛び乗って90分、もう千歳空港だもんネ。はるばるって気がしないよ。空港は雪また雪。

目指すは札幌じゃないよ。札幌から汽車に乗ること100分の地点、旭川なのだ。札幌に次ぐ北海道第二の都市、雪化粧の旭川はなかなか魅力的。ただしマイナス20℃なんて、なんとかならない? 鼻毛も凍るよ、って感じ。

おー寒い、って言いながら駅前からバスに乗り、5分。3条通り15丁目。

キョロキョロ。あったぜあったぜ。その名も銀ビル。キャロットはこのビルの2F。それにしても周りは肉屋や八百屋ばっかり。変なところに来たもんだ。…でも、ま、いいか。

何もかも間に合うちゃう

さっそく止面エスカレーターを昇って行くと、そこはもうキャロット・ワールド。

ややっ! ちょっと変わっている。今までにないタイプの店だ。僕を迎えてくれた店長の渡辺さんはまだ若くてスマート。

では、さっそくお店を探訪してみよう。変わったところでは、まずレンタルスタジオ。ここにはプロ用器材が揃っていて、ロックでもヘビメタでもどんとこい、思う存分音が出せるんだって。さすが安全地帯の出身地だけのことはある。演奏に疲れたらゲームで気分転換、さらにパワフルな演奏ができるってわけ。

ゲームとロックで体を使ったら喫茶コーナーが待っておる。ここでコーヒーのんで、焼きそばたべて、またゲームやっか、ということになるんだな。

渡辺店長いわく。

「北海道は寒いので、あっちこっちに行ったり来たりするのは大変でしょ。ですから、一カ所で一日中楽しめるようなスペースにしたいと思って…そう、コンビニエンス・キャロットと言ってもらえばいいと思います」

うーん、コンビニエンス・キャロットか。なるほど。せせっこましい東京にいちゃ考えつかないな。

ところで、肝心のゲームの方だが…あれれ、紙面のスペースがない!? なんということだ。これもみんなキャロットをコンビニエンスなお店にした店長さんの責任です? (そっちの紹介に気をとられた)

ということで、ゲームの方は直接お店に行って、プレイして、楽しんで、確かめてみて下さいネ。61年12月3日オープンのいいお店です。

☆北海道旭川市3条通15丁目 銀ビル2F ☎(0166)23-3245

(落花生)

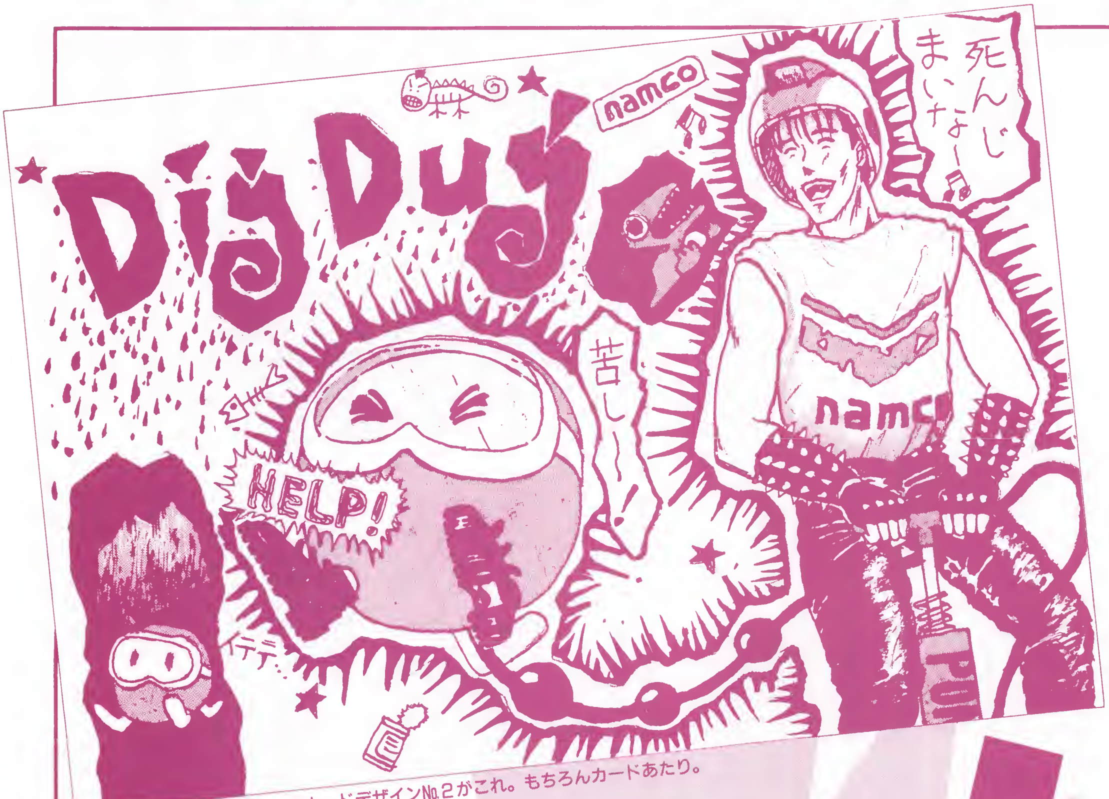


➡さすが旭川! 一面銀世界だぜ。ここ銀ビルの2Fにキャロットがある。

ゲーメストアイランドなんだゾ!と

構成
御旅屋喜久

う～、ぶるぶる。まだまだ寒い日が続くけれど、皆さんはお元気ですか!?
私は今カゼをひいててノドがと～っても痛い!! おまけに懐もと～っても寒い。
受験シーズンまっさかり!! ラストスパートだよ!!
苦しみを乗りきって成功した時、その喜びは
あなたを一まわり大きくしてくれるのですゾ。(なあ～んて、私は次第にいい気分になってきたぞ)
まぁ何はともあれ、発売日も変わってますますゲーメストは好調!!
ゲーメストアイランドも絶好調!!
では、そろそろ始めるとしますか…第6回めスタート!!



(福岡県　必殺!!旋風剣君) ★カードデザインNo.2がこれ。もちろんカードあたり。

テレフォンカード完成
読者のイラストを採用





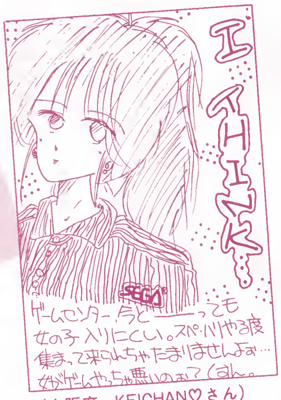
★ついにゲーメスト・オリジナルテレフォンカードができたよ。デザインは何と読者のイラストを採用しました。福岡県の必殺!!旋風剣君と埼玉県のUWAN君のイラストが印刷されています。カードは2種類あるから、今まで当たった人もどしどしお便りちょうだいね。

さらに、今後も「これはスゴイ!!」というイラストが来たら、カードのデザインにしちゃうつもり。ほら、君のイラストがテレフォンカードになるかもよ!! こいつは張り切らなくっちゃあねぇ!!

以上、テレフォンカード完成のお知らせでした。

僕のゲームライフ FROM READERS

熱くなって落ち込んでいろいろあるけどすばらしいゲーム人生



(大阪府　KEICHAN♡さん)
★女の子のこんな声も待ってますよ〜。

もうやめられん! ビデオゲームギャルは最高なのだ!!

☆私はカワイイゲームが好きなのです。アテナ、モモコ120%なんてもうやめられません。

予備校の帰りに、いつものお店でモモコ120%をやっていたらば、女の子3人くらいが来て「あ〜〜っ!! モモコのゲームやってるぅ——!! ゆう子がやろうと思ってたのにぃ——!」とのたまわるのです。

私は無視して、ルンタッタ♪ と楽しんでいると、「ヘンタイよ、きっと」とか「アニメファンなのよ、アレ」とか言っているのです。

私は思うのです。カワイイからやっているだけなのです。

アテナやめますか? それともゲーマーやめますか?

私はどちらもやめられん! たとえ2浪しても! (したら親に手討ちにされるなぁ)

(東京都　森英美君)

★2浪はするなよ!! 親が泣いて喜ぶぞ。

なんたる偶然! 十数年振り出会った彼

☆思わぬ出来事である。それは11月号のゲームセンターハイスコア表を見ていた時のこと。…自分と同じ名前(姓)のやつが目についた。

うむ! 見覚えのある名前、そしてそこの住所…間違いない! な、なんと俺の親戚のやつではないか!

思わず目がてんになり、「知らないうちに、彼はゲーメストになっていたのか」と彼のハイスコアに感心したのだった…。

彼は1つ年下。遠いので、(長野県)幼稚園の時に一度会ったきり…。もしこれを読んでたら返事を出しなさい! そして技を俺に伝授しろ〜。

※11月号の77P、長野県のゲームセンターヤマトの、ファンタジーゾーンのハイスコア者、新免悟のことです。絶対本当のことです。

(広島県　新免功司君)

★連絡がとれたら、またお便り下さいね。

それを・つい買ってしまう私はバ○なのか?

☆私は言いたい。読者の中で一番貢献度が高いのは、おそらく私であることを。

その日ゲーセンの帰りに私は本屋へ寄った。その会話は、そこでスケベ本を見ている時に聞こえてきた。

学生A:「知ってる? ゲーセンのゲームばっか載ってる雑誌」

学生B:「これだろ」

私が横目で見ると、彼は1冊の雑誌を持っていた。やがて2人が行ってしまうと、私はそれへと走った。中を見ると、アーケードゲームばかり。私は即座にレジへ行き、すけべ本を買うお金でそれを買った。

その晩それを読み、私は愕然とした。それが2号であることを知って。

翌日、創刊号を頼んだ私は友達にそれを見せた。すると友達も欲しいと言った。気前のよい私はそれを譲ると、もう1冊それを買った。

9月号を買うと、イシターの攻略があった。私は保存用と携帯用、それに友達がまた欲しいと言うので、3冊買った。

11月号を買うと、イシター解析があった。私はまた保存用と携帯用2冊を買った。

こうして私は創刊4号にして、7冊ものそれを買った。もちろんそれとは、ゲーメストである。

(東京都　フズリナ君)

★ありがたや、ありがたや…カードあげます。

ゲーメストは忘れた頃にやってくる。

☆10月20日、行きつけの書店へ行くと、な…ないではないか、「ゲーメスト11月号」が!! お店の人に聞くと「売り切れてしまったんですけど」と言われてしまった。他4店の書店もまわってみたけれど、1冊もなかった。友人Wに聞くと「これ1冊しかなかったぜ!!」と言われてしまった。

この瞬間、自分が今まで集めた3冊はなんだったんだーとなげいてしまった。仕方なしに書店で注文すると「10日ぐらいかかりますよ」といわれた。(実際は11月18日の約1ヵ月遅れで手に入った)

しかし、いくら何でも2日間で売り切れというのはおかしいんじゃないんですか? ゲーメスト編集部さん、もっとゲーメストを書店にたくさんおいて下さいよ! ぜひお願いします。地方に住む人間のつらさがわかりますか?

ちなみに、11月18日に書店から電話がきたときに、すっかりゲーメストのことを忘れていた私は『大ボケ』でしょうか…。

(長野県　丸山理樹君)

★おかげさまでゲーメストも大人気。私の下宿の近くの本屋でも、1月号がなんと発売日に売り切れた店が2軒もありました。新声社&ゲーメスト編集部一同感謝の心でいっぱいです。(増刷しましょうね、社長!!)

耳がぶっとぶぜ、ド迫力のヘッドホンプレイ!?

☆先日、源平討魔伝を録る為に、RICHな後輩からWALKMANを借りた。ただ録音するだけでなく、(モニターとして)ヘッドホンを使うと…これがまたド迫力!! 久久にヘッドホンプレイの醍醐味を味わってしまった。(60年金沢I・Hの時行ったPC金沢店では、筐体に端子が付いていて、カウンターでヘッドホンを貸してくれた)

しかし、どうせ聞くなら…ということでボリュームをめいっぱい上げてプレイしたら頼朝討伐の頃には耳がぶっとんでいた。皆さんも気を付けましょう。

(静岡県　袴田MOAI君)

★源平は何といっても音声がおもしろい!! 必殺! 旋風剣!! とかね。ヘッドホンプレイといえば、今回紹介しているダライアスもそう。こいつもボリュームあげてプレイしていると、脳みそがぶっとびそうになります。音量はほどほどにネ。

ああ感ちがい!?

☆「われを倒すために選ばれた戦士達よ!! 倒せるものなら倒してみろ!!」で有名な怒号層圏をプレイするとき、僕の友人Mはいきなりゲーム機を倒そうとした。

理由を聞くと、「倒せるものなら倒してみろ」と言ったからだそうだ。

1Pをしていた僕は、あまりにものなさけなさに、その場を立ち去ったのであった。

(兵庫県　沙羅曼蛇君)

★よくありがちな風景ですな。(よくあってたまるか!!) カード送ろうかと思ったけど、本名が書いてないねエ。いやあ残念々々…というわけで何もあげないよーだ。



（和歌山県　横山さんFanですのSYO君）★おめでたや。



（茨城県　田またなおき君）★カラーで出したいね。

ケッサク年賀状大公開

全員にお年玉としてテレフォンカードをプレゼント!



（岩手県　手島宗之君）★そうだね。楽しいゲームはみんなの願いだ!? ワクワク。



（栃木県　小森正樹君）★あのー、頭のローソクは一体…。



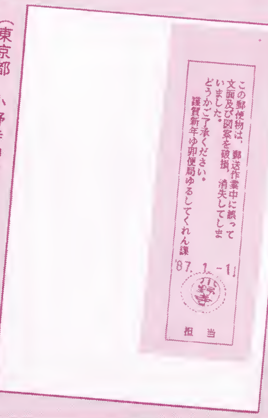
（神奈川県　転　清君）★今年、成人式だってね。おめでとう。実はオタやんもそうです。



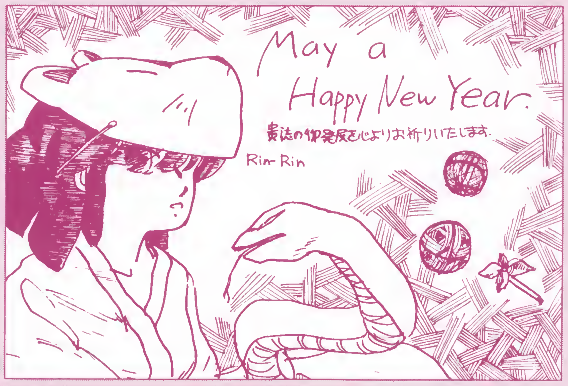
（編集部　風見螢君）★あのねェ。編集部の人間が出してどうするの…。



（愛媛県　丸山義昭君）★のせてやったぜい、これからもヨロシク!!



（東京都　小野寺紳君）★同じ手はもうダメだヨ。うけた人間の勝ちですな。



（東京都　栗原桃郎君）★ゲーメストの発展を祈ってくれる君の姿を想像すると、ウルウル…。



（大阪府　土岐三奈子さん）★なんですかお嬢さま、景清のコスプレをしたって? ウーム。

メーカーに物申す

TO GAME MAKER

ゲームメーカー必読のページ!! おっと、読者の君も読まなきゃソンソンソン!!



（神奈川県　転清君）★この人ももう常連ですなぁ。

私は言いたい！下級プレイヤーを無視するな

私は今のビデオゲーム及びその評価の仕方に不満を持っているッ！　それはゲームの対象が上級者又は金と暇のある人向けであり、評価もその人達によってであるということだッ！

特に、ザ・リターン・オブ・イシターッ！　あれは金も暇もない（プレイヤーの大多数である）下級プレイヤーには、絶対攻略不可能だったッ！　ゲーメストのルームリストや某誌のルームマップによってやっと糸口がつかめたのだッ…。

そこで私は言いたいッ！　ゲームはグラディウスみたいに（これはあまりいい例じゃないけど）1周目は下級プレイヤーでも十分できて、それ以後は上級者向けにしてほしいッ！…

最初から面白く、最後まで行けなくてもいいから楽しめるもの（バブルボブルみたいに）してほしいッ！

他にも源平討魔伝の様に、難易度をコースで選べるようにしてほしいッ！　（私は源平討魔伝を1週間かかってクリアしたが、今でも三河コースは飽きていないッ！）

というわけで、これが！

これが！　これが金も暇もない下級プレイヤーの私の願いだッ！　ドッギャーン！

（なお、この文は荒木飛呂彦風にお読み下さい）

P・S　御旅屋さん、ローデストじゃないんですか？　横山浩子さんを知ってるなんて…。

（愛知県　はまきた原人君）

★ローデスト？　なんすか、それ？　食い物すか？　とか言って逃げる私。別に土岐さん＝横山さんって知ってたっていいじゃん。う～ん、カードをあげてごまかすとしよう。

ゲームをおもしろくさせるVGMこそ…

☆最近VGMがやたらはやってますが、メーカーは何かを忘れてはいないでしょうか。それは「ゲームあってのVGM」だということです。

プレイヤーは音楽的に優れたVGMを求めます。だからといって、ゲーム性や場面の雰囲気、タイミングを考えもせず、耳あたりがよく曲としてまとまったVGMをただ流せばいいはずはありません。ゲームそのものよりもVGMだけが目立っている、そんなゲームのどこに魅力を感じ得るでしょうか。

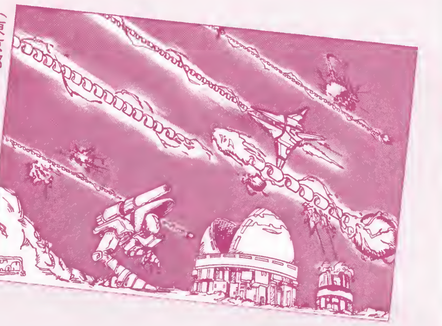
あるマニアの方は「VGMの行きつくところ、音楽的な質の高さだ」と言いますが、私は「行きつくところ、演出効果的な質の高さだ」と思うのです。

ゲームと完全に同化したうえで、ゲームを何倍にもおもしろくさせる。それが本当に優れた「VGM」だと思います。

（岡山県　AND＆安東君）

★私は個人的に安東君の文章が好きです。（だからといって毎号載せているわけではないけど）安東君の手紙はきれいで読みやすく、（決して鉛筆書きで送ってくることはない）しかも文の長さが適当で内容もなかなかスルドイものが多いのです。

さて、VGMですが、私は深く考えないタイプなので、一言。「ゲームが楽しければそれでいい」



（東京都　HAN・S君）★沙羅曼蛇のレーザー　あのレーザーはドリルの歯のようで好きです。

ボ、ボタンが逆だ～～

あなたもこんな経験ありません？

☆僕がメーカーの方々に聞いてもらいたいのは、ボタンの左右（？）を統一してほしいということです。

例えば、僕は魔界村が好きでよくやりました。そして最近、カルテットにも燃えはじめました。ここで障害になったのが、ボタンの左右が逆なことです。つまり魔界村は左が武器で右がジャンプ、カルテットは左がジャンプで右が武器というように…。

どうしても、とっさの時にボタンを押しまちがえるのです。ですから、きっちり統一するか、何らかの方法でボタンの左右を交換設定できるようにするなどしてもらいたいなぁ―。（ちなみに、僕は同じ日に魔界村とカルテットをやることがある）

ぜひ御旅屋さんの意見をお聞かせ下さいませ。

（北海道　中岡健一郎君）

★カルテットで攻撃するつもりがジャンプしてしまった…なんてのはよくあります。武器は左、ジャンプは右ってのが使いやすいんだけどね。まあ、これはメーカーよりもお店の方に直接言うほうがよいと思うよ。

ハードを見直す。それがプログラマーとしての意見だい！

☆最近「近頃のゲームはハードに頼りすぎてアイデアがない」という声を耳にしますが、僕はそれの逆のところで疑問を感じます。

例えば、最近の源平討魔伝や沙羅曼蛇などがそれ。おもしろければ良い、というゲームの本質にはかなっているようですが、沙羅曼蛇などは、無理のある所に来るとすぐ遅くなる。

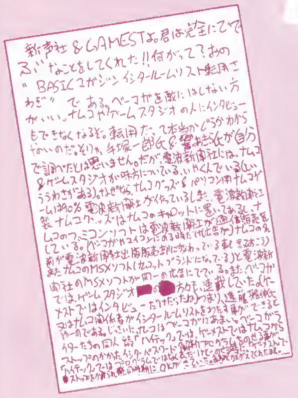
源平は、時々スクロールとキャラクター（静止している設定の）の動きがあわなくて、よどんでいます。

これらは「そうなるんだから仕方がないじゃないか」というよりは、技術でカバーできなかったのだから、ハード面を良くして作り直すとか、はじめから無理なゲームの計画は立てないとかしてもらいたいですね。プログラマーとしてみっともない。

（新潟県　松井幸三郎さん）

★おたやん難しくってわかんなぁ～い!!　何度も言うけど楽しけりゃそれでいいんじゃあない？

「イシタールームリスト」こんなご意見


新声社&GAMESTよ。君は完全にひで
ぶなことをしてくれた!!何がって？あの
"BASICマガジン インターリームリスト転用さ
わぎ"である。ベーマガを敵にはしない方
がいい。ナムコやゲームスタジオの人にインタビュー
もできなくなるぞ。転用だって本当かどうかわから
ないのだ。そりゃ、手塚一郎氏&響あきら氏が自分
で調べたとは思いません。だが、電波新聞社には、ナムコ
&ゲームスタジオが味方についている、いやくんでいる(とい
うわさがある)。なぜなら、ナムコグッズ&パソコン用ナムコゲ
ームは90%電波新聞社が作っているしまた、電波新聞社
製ナムコグッズはナムコのキャロットに置いてあるし、ナ
ムコのファミコンソフトは電波新聞社が通信販売を
している。(ベーマガやマイコンにのる時だけ(広告が)ナムコの名
前が電波新聞社出版販売部に変わっている事も言っておこう)
またナムコのMSXソフト(ナムコットブランドになっている)と電波新
聞社のMSXソフトが同一の広告にでている。また、ベーマガ
では、ゲームスタジオ[redacted]の[redacted]方々も連載していた。(ゲー
メストではインタビューだけだったね)つまり、遠藤雅伸氏
又はナムコ関係者がインターリームリストをわたす事ができると
ゆーのである。じっさいにナムコはベーマガにあまい。ベーマガラ
イターたちの同人誌「ハイテック」では、ゲーメストではナムコから
ストップのかかったインターパスワード解析プログラムをのせる事が
「ハイテック」ではプログラムではなく表だけど、のせる時に「ゲーメスト」で
●ストップをかけられた同時期にOKがきていた。まあよくかんがえてくれたまえ。

★「人類みな兄弟」の精神でのご忠告ありがとう。「BASICマガジン」の〝イシタールームリスト無断転用〟についての記事(4号)に関して、兵庫県のKAZ・TAKIくんから、ありがたいお手紙をいただいたので、ご紹介。

☆新声社&GAMESTよ。君は完全にひでぶなことをしてくれた!!

何がって？　あの〝BASICマガジン・イシタールームリスト転用さわぎ〟である。ナムコやゲームスタジオの人にインタビューもできなくなるぞ。(御ホント？)

転用だって本当かどうかわからないのだ。そりゃ、手塚一郎氏&響あきら氏が自分で調べたとは思いません。(御ハイ、思いません)だが、電波新聞社には、ナムコ&ゲームスタジオが味方についている。いやくんでいる(といううわさがある)。(御フムフム…)

なぜなら、ナムコグッズ&パソコン用ナムコゲームは90%電波新聞社が作っているしまた電波新聞社製ナムコグッズはナムコのキャロットに置いてあるし、ナムコのファミコンソフトは電波新聞社が通信販売をしている。(ベーマガやマイコンにのる時だけ、〈広告が〉ナムコの名前が電波新聞社出版販売部に変わっている事も言っておこう)。またナムコのMSXソフト(ナムコットブランドになっている)と電波新聞社のMSXソフトが同一の広告にでている。(御それは知りませんでした)

また、ベーマガでは、ゲームスタジオの方々も連載していた。(ゲーメストではインタビューだけだったね)つまり、遠藤雅伸氏又はナムコ関係者がイシタールームリストをわたす事ができるとゆーのである。じっさいに、ナムコはベーマガにあまい。(御スルドイ？)

ベーマガ・ライターたちの同心誌「ハイテック」では、ゲーメストではナムコからストップのかかったイシターパスワード解析プログラムをのせる事が「ハイテック」ではプログラムではなく表だけどのせる時に、「ゲーメスト」でストップをかけられたのと同時期にOKがきていた。まあよくかんがえてくれたまえ。

(御同じような意見がコンプティークの記事にでてたけどかいつまんでいえば、こういうこと？　つまり、ナムコさんは直系の「ベーマガ」「ハイティック」なら、他誌には名目上基準をつけて断わった記事の掲載を、堂々と許可しているっていう意味なの？　なるほど。ひとつ利口になりました)

(兵庫県　KAZ・TAKI君)

★君のGAMESTおもいの心に感謝。カードあたり。

(愛知県　渡辺敬祐君)
★できることなら文字も手書きのほうがうれしいナ。



(大阪府　ぱげ君)
★何だこりゃ!?



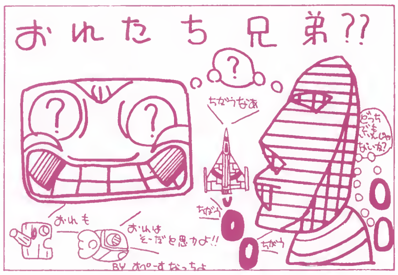
(大阪府　PAOPAO君)★んなこと言っちゃあ、ガイコツに悪いよ。カードあげよう。



(大阪府　頼兼和男君)
★君はビキニのサムスを見たか!?



(徳島県　中川孝君)
★よーわからんな〜。



(長崎県　えろ犬竜君)
★この表情が最高!!　もちろんカードあたり。



(大阪府　山三君)★こ、これは…。いい味出てるなぁ…カードあたりだよ。

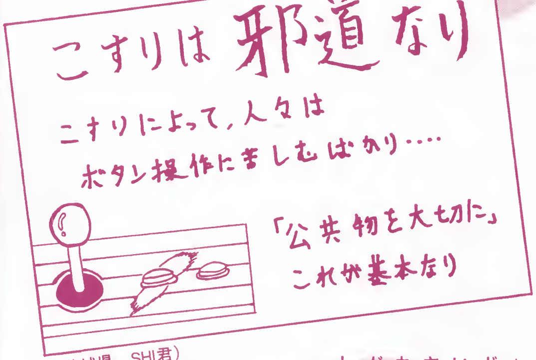


コスリのもんだい

TO KOSURER

うーん くすぶった火はなかなか消えんな またこすろう

★11月号、1月号でボタンのこすりについての意見を載せてきたんだけど、今月もたくさんのお便りが来たので一部紹介します。



（茨城県　SHI君）
★こすりは邪道だ!!

●おっと～、ついに肯定派のお便りがきたぞー

☆ゲーメスト第4号で御旅屋氏が「こすり」のことについてかなり怒りの批判をしてましたが、ここで僕の意見を出します。

現在、東京は巣鴨キャロット、GB高田馬場などではこすってハイスコアを出すことは無効扱いになるそうですね。我々の地方では10円玉、ラッキークレーンカプセル、はたまた空き缶etc器具によるこすりは当然ボツですが、素手でこする分にはハッキリ言って悪くはないと思います。

あのこすり技は我々はハイテクだと思ってます。別の表現ならウルトラマンのスペシウム光線ですし、まさにゲームセンターあらしの必殺技が現実化したようなものです。何といっても秒速20発はいけますから…。

ですから、あっさりとこすりがJADOであるとすれば、それこそ迫力に欠けてしまうでしょう。（あのスターフォースも「こすり」のスピード感がバカうけしただけに、これが使用できなくなったら面白味に欠ける）店の人も、何もそこまでお客さんに文句をつけることは必要じゃないと言います。

大変申し分けない文章になりましたが、わが地方の現状をお知らせしました。

P・S　某店（実際のお手紙には店名が書いてありましたが、あえて伏せます…㊞）の店長はボタンをこすりやすくするため、ボタンの周囲をやすりで削ったことがある。

（愛知県　SP2君）

★私は決してこすりがハイテクだとは思いません。むしろ、自分の力の無さをさらけ出していると考えます。秒速20発はいける？　信じてもらえないかもしれませんが、私の知人でこすりを使用せずに秒速23発という人がいます。こすりの20発とケイレンの20発…どちらが価値があると思いますか、SP2君!?

●素手の早押し連射にも弊害がある!!

☆今、こすりの問題がとり上げられていますが、僕としてはどちらとも言えないのです。確かに、こすりとか器具の使用は邪道だとは思いますが、僕自身連射に対してはいやな経験があるからです。

2年前の夏のことです。そのころ僕はこすり、器具使用絶対反対派でした。

朝9時からハイパーオリンピックを始め、延々7時間素手（ボタン早押し）でやり通し、ついに力つき450万点でGAME OVER。次の日、腕が重くて動かなかったので医者に行くと、「けんしょう炎です。もうゲームなどはいっさいやめなさい」と言われました。

確かに、その後数週間は鉛筆を持つことでさえ痛かったのです。それから1年ぐらいはまったくゲームなどできませんでした。

そして今、だいぶ良くなり、連射にもいっそう磨きがかかりました。ハドソンの連射速定のイベントでは自己最高の17・1発／秒を記録し、すべてのイベントで優勝。ハドソンのFCソフトの連射測定での2本指押し（人差指と中指の交互押し）では190以上は出ます。しかし、相変わらず手首やひじなどが痛みます。

こんなことがあったから、友達がこすりをしていても僕には止める気はありません。確かにボタンは痛みますが、これは替えればすむこと。でも手の方はとり替えがきかないのです。だから皆さんには僕みたいになってほしくありません。

こすり≒邪道、連射≒使用禁止となり、これは明らかに矛盾しています。これを解決するにはメーカーさん次第ではないでしょうか。

御旅屋さんはこの意見をどう思われるのでしょうか？

（匿名匿住所希望）

★こすりが機械をだめにするなら、連射が我が身をだめにし、体を痛めるほど連射が必要なゲームなんかやらない方がいい、と私は思うのです。疲労に耐えて連射する、それはもう、ゲームの本質の「楽しむ」ということからかけ離れた「作業」でしかないと思います。

それでもゲーマーが連射をするのは何故か？

「そこに、連射を必要とするゲームがあり、疲労の代償として、ハイスコアという名誉があるからだ」…となるんでしょうかねぇ!?　画面上に1発しか弾が出ないゲームが当たり前だった時代。なつかしく感じます。あの頃は純・粋・に楽しめてよかった…。

●すたあふぉーすくんがないている

ぼくは、あるげえむせんたあにいきました。どのげえむをしようかとかんがえてると、すみっこのほうから、しくしくとなきごえがきこえました。ぼくはなきごえのするほうにいきました。

なんと、なんと、ないていたのは『すたあふぉーす』くんでした。「どーしたの？」ときくと、「みんな、みんなぼくをこすりでいじめるんだ」といいました。

ぼたんをみると、こすったあとがはっきりとのこっていました。ぼくはかわいそうになったので、ほおずりをしてかえりました。ぼくは「こすりって、いけないんだなあ」とおもいました。みなさん、『こすり』はぜったいやめましようね。おわり。

（長崎県　ひで坊君）

★うぉー、全部ひらがなで書くんじゃねぇ～～～。今度はカードにほおずりしてあげてください。カードあげます。

青年の主張　ビデオゲームは果して幼稚なのか!?

☆最近、私は友人に「お前は高2にもなって、まだゲームセンターなんかに行ってるのか。幼稚くさ!!」とか「金を出してゲームなんかするのか。まだ子供だな」とかよく言われる。その都度、私は怒りを覚えるのだ。

こんな彼らだってファミコンをやっている。それなのになぜ私だけが白い目で見られなければならないんだ!!

私はファミコンでは味わえないグラフィックスや音楽を楽しむため、ゲームセンターに行ってるのだ!!　だからゲーム専門誌ゲーメストもずっと買っているんだ。そのどこがいけない!!

私にとって、ゲームは数ある趣味の1つだ。何の趣味ももっていない彼らよりはましだ。第一、幼稚という言葉は製作者の人達にとってあまりにも失礼ではないか。ゲームを愛するみなさんも、そんなことを何回も言われたら、ムカッとくるはずだ。

（大阪府　怒れる山路智弘君）

★ファミコンとビデオゲーム。どっちの方が幼稚かなんては、読者の皆さんの判断にまかせることにしましょう。まあ、統一見解になるのは明らかでしょうけどね。

定期購読で完璧だあ！

近くの本屋さんにゲーメストがないよ～という君に。ゲーメストの定期購読をすすめます。方法は簡単。本屋さんに「新声社のゲーメスト○月号から毎号取り寄せて下さい。」と注文すればOK。これでゲーメストが毎号確実に君の手に入る、という訳。



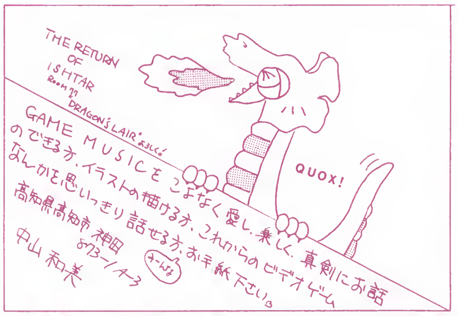
（千葉県　まつおか俊介君）★かわいいんじゃないすかぁ～。私は好きですよ、こんなの。



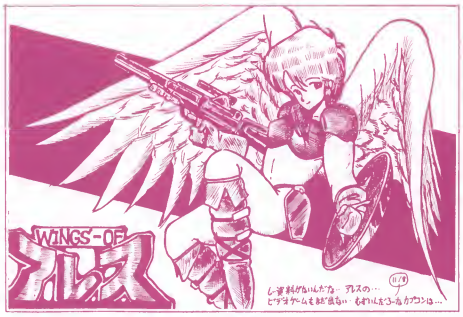
（岡山県　地球丸君）★ここはローディストのたまり場ではありません!!



（岡山県　あおい君）★おてんば娘って感じのワルキューレ。カードあたりだね。



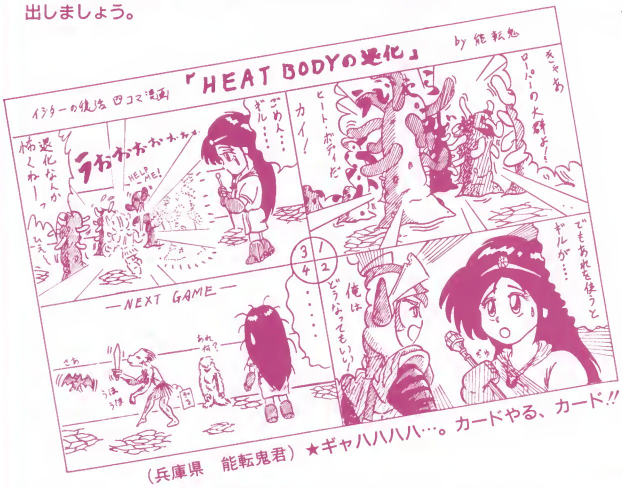
（高知県　中山和美さん？君？）★みなさんどんどんお便り出しましょう。



（鳥取県　田村憲生君）★左手に盾持ってたっけ!?　ま、いいっか。気のせいだろう…。



（福岡県　HAT君）★くぁ～わいい!!　カードあたりだよーん。



（兵庫県　能転鬼君）★ギャハハハハ…。カードやる、カード!!



（茨城県　田またなおき君）★この人も常連になっちゃいましたねェ。



（東京都　ドラえもんさん）★女の子からのイラスト。もう恋のホットロックはやったかな？

超カラ回り企画『おたやんのパーソナルクイズ』当選者発表!!

「あれ？　そんなコーナーあったっけ!?」なんて言わないで…。11月号で私はクイズを出したんだけど、なんとまぁ正解者0。創刊号から全部ゲーメストを読んでる人にとっては、簡単なんだけどなぁ。やっぱりバッジぐらいじゃ人は釣れないか…。

応募数も少なく、結局、おしくも1問だけ間違えた方の中から、次の方にオリジナルテレフォンカードをプレゼントすることにしました。

とりあえず3人ということで、岩手県の上田博才君、三重県の谷中紀之君、高知県の森本三樹さんが当選。

クイズの正解は次の通り。

A1…御旅屋喜久

A2…28または29枚（1号の斉藤君を数に入れても入れなくてもよし）

A3…②慶応大学（当選者3人共これがハズレ。④と書いた人が多かった）。

A4…①富山県（私は名産甘エビと、ますずしが大好きです）。

A5…②JUMP（ホント小さなゲームサークル。10人ぐらいしか会員がいない。会員募集中!!）

ということでした。創刊号から読んでる人にとっては、そう難しくないと思ったんだけどなぁ…今度は賞品を変えてみるか…。

(注)ゲーメストは今号から月刊誌となります。次号4月号は2月28日発売の予定です。

ご商談コーナー

不景気なんて関係ないっ?そりゃまたコケッコーなことで……

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。
当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります。

☆セガマークIII用ソフトを売ります。サテライト7、F-16、ゴーストハウスを各1、000円、北斗の拳を2、000円で。また、北斗の拳以外のソフト1~2本とピットポットとの交換でもOKです。まとめて買うと安くなります。まずはハガキで連絡してください。(できればW〒で)
(〒097-01 北海道利尻郡鴛泊宇野塚 平川浩貴)

☆スーパーゼビウス、がんばれゴエモンからくり道中、ワルキューレの冒険、エグゼドエグゼス、アイスクライマー、アーバンチャンピオン、全部セットで7、000円以上で売ります。セガマークIIIとの交換だと、スターソルジャーもつけます。
(〒508-01 岐阜県中津川市苗木4547-121 苗木宿舎2-506号 井手慎一郎)

☆アーケードゲーム基板「テラクレスタ」を安価で御譲りします。大切に使用してきた完動品です。受験の為、手ばなします。往復ハガキにTELと希望価格を書いて下さい。よろしくお願いします。
(〒319-14 日立市小木津町4098 河井圭亮)

☆アテナの基板を安価にて売ります。新品同様。もしご希望ならば筐体つきで。(筐体はナムコにも対応)まずはWはがきで。
(〒019-01 秋田県雄勝郡雄勝町上院内188 伊勢良伸)

☆マシンガンジョー、スパイVSスパイ、サテライト7、ゴーストハウス、テディボーイブルースを各2、000円。5本セットなら7、000円。ダンプ松本、アクションファイターを各3、000円。2本セットなら5、000円。
(〒414 静岡県伊東市瓶山1-12-1 小川和行)

☆ファミリーベーシックにデーターレコーダーとハドソンの「ファミリーコンピュータ・ファミリーベーシックがわかる本①」をつけて4、500円で。アスキースティックを3、000円で。ジョイボールを1、000円で譲ります。(いずれも箱あり)まずは往復ハガキで連絡をして下さい。送料はそちらで負担して下さい。
(〒471 愛知県豊田市日ノ出町2-2-7 下嶋高志)

買います。

☆セガマークIII用のゲーム、ハングオン、テディボーイブルース、ピットフォールII、ザ・サーキットなどなど、その他もろもろ安く売って下さい。
(〒792 愛媛県新居浜市郷1-15-23 松村信孝)

☆アーケードゲーム基板「ファンタジーゾーン」又は「ピンボールアクション」を適価で。
(〒491 愛知県一宮市柚木颪八幡前3 市川貴司)

☆アーケードゲーム(特にシューティング)の基板を安価で譲って下さい。送料はこちらで負担します。日本中どこの方でもOKです。ハガキにリストとお値段(なるべく安くしてね♡)を書いて下さい。よろしくお願いします。
(〒065 北海道札幌市東区東苗穂9条2丁目3-6 小林直貴)

交換、その他

☆僕のアレックスキッド(セガ)と阿修羅(同)を交換しませんか? 送料は各自で。連絡は60円切手同封で。先着1名のみ。
(〒166 杉並区松ノ木2-39-13 篠原義明)

☆僕の北斗の拳またはザ・サーキットとあなたのアレックスキッドを交換して下さい。また、僕のテディボーイブルースと、あなたのピットポット、またはアストロフラッシュを交換して下さい。いずれも箱、説明書付きのものを希望。
(〒329-02 栃木県小山市南飯田320 小森正樹)

☆岡山県の「アーチン頭のRALPH君」よかったら友達になりませんか。僕は「AND&安東」というペンネームです。ぜひとも連絡下さい。
(〒709-08 岡山県岡山市東平島1595-10 安東宣善)

こんにちは!! 編集部!!

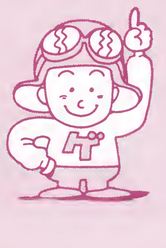


(東京都　古代彩乃さん)

今回紹介するお客さまは、お2人。
まず1人めは源平討魔伝ののぼりを取りに来た人1番のり!! 日野市の古代彩乃さん。只今高校1年生の女の子。試験休みを利用して、何と平日の午前中にやってきたのです。
実は彼女、4号で紹介したGPMのYK-2氏の妹さんなんだって!! いやあ、偶然とはおそろしい…。兄妹そろってゲーム好きで、スペースハリアーがお気に入り。友達(当然女の子)も、彼女の影響でゲームをやる子が何人かいるって…いいね。今度はその子たちもつれて遊びに来てね~、な~んて。
さて、続いては長野からのお客さまです。大学受験の冬季講習が早く終わったので、ついでに立ち寄ったんです…と語ってくれたのは松野くん。最近やっているゲームは沙羅曼蛇、バブルボブル、ザインドスリーナだって。
例によってハイテクセガ神田店に御案内。1、000円分のゲームカードを使って、「カードだと金銭感覚が少し狂うなぁ」と、ニガ笑い。
サラマンダが3-2でいつも終わっちゃうそうで、大和君がPC巣鴨で模範プレイ。あえなく5-2でゲームオーバー(一応大和君は995万点出したことがあるのダ)。でも「参考になりました」と松野くん、満足そうでした。
と、まぁ今回はお2人紹介したんだけど、ぜひ皆さんも遊びに来てね。
編集部のメンバーは夕方にいる可能性が高いよ。


(長野県　松野君)

お便り待ってま~す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう(キザかな)。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

INFORMATION

年末から年始にかけては色々なイベントが集中。まずは、そのご報告………。そして春休みには、待望のゲーメストのイベントがあるぞ！

盛りあがったぜ
ローリングサンダー イベント開催

12月20日、ナムコの新作ローリングサンダーのイベントがPC巣鴨店で行なわれた。

午後3時、イベント開始だ。口コミで知ったというお客さんで店内は熱気ムンムン。

ナムコからは、このゲームの製作にかかわった開発者が出席し、みんなの質問にていねいに答えてくれていたぞ。しかも、あのナムコさんがローリングサンダーのポップやナムコの伝説の下敷までプレゼントしてくれたのだ。

さて肝心のローリングサンダーだが、ナムコではこんな風にPRしておったぞ。

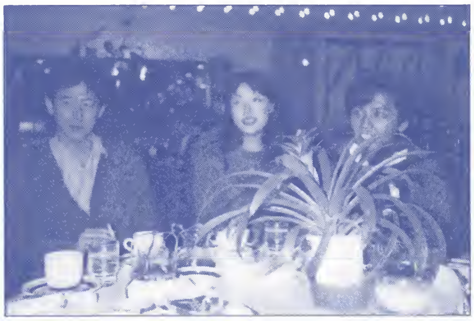
PR1：割にとっつきやすいゲーム。気軽につき合ってちょうだい。

PR2：お茶代3回分で2面まではいけますよ。

PR3：動きがリアルで、音も凝ってるし、ショットガンをガンガン撃ってストレス解消といきましょう!!

というような訳で、イベントは盛会のうちに終わったのでした。

（REO Y・Y）



ローリングサンダー開発スタッフ

決定！ 参加を待ってるよ
春休みBIG EVENT

お待たせ!! 前号でお約束した通り、春休みのイベントが決定したのでお知らせします。

日時…3月29日（日） 場所…東京都内某所 参加人員…20～50人の予定 参加費…無料

今回のイベントは、誰でも参加できるように、ゲーム大会（ビデオゲームだけだと思ったら大まちがい!!）、クイズ大会（ゲームに関することばかりじゃない!!）、その他の様々な要素を含んだもので構成されているぞ。

参加希望者は官製ハガキに住所、氏名等必要事項を記入して、編集部「BIG EVENT」係まで。2月20日必着。なお、参加希望者多数の場合は、勝手ながらこちらで抽選し、当選した方にのみ用紙を送ります。

さあみんな、春の1日を私達と一緒にエンジョイしよう!! 「春の日に 1日かけて 大遊び」

なお、今回の企画者は私、ゲーメストアイランド担当の御旅屋です。

（御旅屋）

VG2茶話会は賞品がリッチ



昨年12月28日（日）池袋の豊島区民センター5階で、ゲーム愛好者の集いVG2茶話会が開催された。当日の参加者は91名。会の運営スタッフは、本書でもおなじみの面々でした。今回は大小8メーカーのグッズ協力をいただき、従来にも増して充実したグッズ賞品を用意することができました。

帰りには、参加者全員が手に手に賞品のグッズ類を持ち、今号で紹介したゲームセンター「ザ・ゴリラ」へ行き、ENJOYして解散となりました。

次回の茶話会は、8月に開催の予定です。詳しくは左記へ。

〒175 東京都板橋区高島平2―1―7―303 植村方「茶話会」係まで。

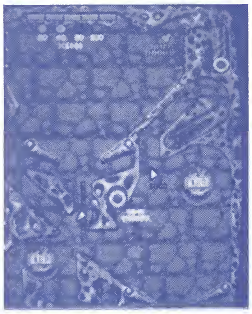
セガ 新製品盛大にデモ

1月9日、ホテルオークラにてS&Gクラブ及びS&G懇話会共催による'87年新春賀詞交歓会が開かれた。S&Gクラブ会長の挨拶のあと、セガ社長、中山隼雄氏の新春記念講演があった。

そのあとに、セガ新製品のデモンストレーションがカードシステムで開かれたのだが、出展品はアウトランをはじめ、トラックボールを使用したバスケットボールゲーム「ダンクショット」、ピンボールをビデオゲームにした「タイムスキャナー」、ブロック崩しタイプの「ピタゴラスの謎」、さらに「アレックスキッド」と盛り沢山。

当日はその他にも、パーティやアトラクションとして助六太鼓が披露されたり、富くじカードによる抽選会があったりなど、楽しい1日であったぞ。そうそう、マークIIIのゲームもいろいろと出品されていましたよ。





▲▶タイムスキャナー



◀ピタゴラスの謎

JUP阿部の

We Love VGM!（ビデオ ゲーム ミュージック） 6

絶好調!! VGMレコード

うれしいことは二度続く



あのセガVGMレコードが、なんとオリコンに顔を出したよ。12月20日発売で、52位からスタート、1月第2週目で49位にランクアップしたんだ。VGMファンだったら、応援しなくちゃネ。

ところで、まだセガVOL1を聞いたことのない人のために、内容を紹介しよう。

発売は、GMOレーベルのアルファレコードからだよ。第1弾のド頭がアウトランときているから、聞き逃すわけにはいかない。

で、A面はアウトランの4曲が入っていて、どれも基板から直接録音したとは思えないほどの出来ばえだ。

しかも、この4曲のうち3曲はスタート時に選べるが、最後の1曲は普通、最後まで聞けないが、このレコードには最後の波の音までしっかりと入っているぞ。

B面はセガマークⅢでもでた、皆さんおなじみのスペースハリアーとアレックスキッドのミラクルワールド(アレンジ・バージョン)だ。

うれしいことはさらに続く。このセガのレコードはVOL・1ということで、すでにVOL・2も制作中。

うーむ、今から楽しみだなあ!

さて、頭から宣伝しまくっていますが、それだけ聞きごたえがあるんですよ、セガのVGMは。

まあ、そこでこれからも、VGMレコードが出るたび、簡単な紹介や私の個人的な意見、感想を書いてゆきたいと思うのだ。

さらにタイトーのVGM まずは第1弾とまいりましょう

発売が1月25日だから、すでに買ってしまったという、すばやい読者がいるかもネ。

これがまたすごいことに、アイドル歌手の場合と同じように、VGMをLP、カセット、CDの形で同時発売するというんだから…ぜひ売れて欲しいよ。

A面8曲 影伝から奇々怪界

A面には8曲、B面には7曲入っているんだけど、少々短か過ぎるかな? と思われるものも2、3あったけど、まあ収録曲の数が多いということで…いいんじゃないかな。それに普通では絶対聞けないような曲もあるし…。

内容の方へ移るとしよう。ふむふむ、A面の1曲目は影の伝説(通称影伝)ですか。

これは、シンドラの音を量産ぎりぎりまで作り直したというだけあって、とてもインパクトのある曲となっているぞ。

ファミコンで曲を聞いた人はなおさら聞くべし! なぜって? あんな、なまぬるい曲ではないのだよ。本家〝影伝〟の曲はね。

2曲目はなんとこれはなつかしい、かの有名なスペースインベーダーではありませんか!

このゲームが出た当時は、音をプログラミングするのではなく、抵抗やコンデンサーを取っかえ引っかえ作ったという。今考えると気の遠くなる様な音作りですね。

さて3曲目はエレベーターアクションだが、この曲は4号まで担当したNorry伊渋見が確か外注依頼の曲だと書いていたが、タイトーサウンド・チームの方が言うには、タイトーのY・I氏のオリジナルだそうだ(訂正します)。

私はこういったコミカルタッチの曲もなかなかいいと思うよ。

続いて4曲目はスーパーデッドヒートⅡで、このゲームは、4人同時にプレイできるもので、やたらと筐体がでかいので、直営店以外ではロケをやっていないんだ。

私自身、このゲームの曲は、タイトーのVGMLPで初めて聞いて、それだけという位、聞いた事がなかったんですから…。ファンファーレが聞き所だと思うな。

そして5曲目。ワイバーンF—0。

この曲は、某アニメのある男のテーマをヒントに作曲したということだけど、ベースライン、パーカッション、メロディ共にゲームにマッチした出来ばえなんだ。

この曲の聞き所は、個人的な好みという面も多分にあるけど、イントロのピアノっぽい音を使った部分、ここが光っているぞ。

そう言えば、このゲームが初めて2画面合成を行なったもので、この技術は最近発売されたばかりの驚異の3面合成ゲーム、ダライアスにも生かされているんだよ。

6曲目はフェアリーランドストーリーだ。

このゲームには、BGMが3曲

ゲーメスト読者に――

油断禁止令発令！

天災は忘れた頃にやってくる！
その通り！　発行日が変ったよ。

次号は2月28日!!

●その日のうちにゲーメストを買いに行こう。

他誌のやれないことをやれ

次号のお当番編集長＝風見螢のモットーでした。

あるそうだが、正直言って私はゲームを一度しかやった事がなく、1曲しか聞いてないので、紹介のしようがないんだけど。…でも、私が聞いた曲だけでも、結構ほのぼのとした感じで、良い出来ばえでしたよ。

さて7曲目は黄金の城。

黄金の城のシナリオがギリシャ神話のストーリーということで、担当者もそのイメージに合わせて音を入れるのが難しく、苦労したと言っている。でもネ、仕上がりはさすがで、BGMといい効果音といい、すばらしい出来ばえになっていたぞ。

A面最後の8曲目、奇々怪界。

このゲームのキャラ、小夜ちゃんがとても可愛いくて、私もよくハマッタ。動きが細かくて、よく小夜ちゃんを死なせてしまい怒り狂ったものだ。

この曲をつくった担当者はだいぶ苦労した。なぜって、企画の方からは〝愛嬌があって、不思議な曲〟なんて難しい注文が出されたんだそうだ。これでは確かに苦労するよ。でも苦労したかいがあって、なんとも不思議な、楽しい曲にまとまっているネ。

B面7曲 人気ゲーム特集だ

さて、お次はB面にいって見ましょうか。

B面1曲目は、スクランブルフォーメーション。

このゲームは、3回も曲が変更になったことで有名だ。うれしいことに、その3曲すべてが入っているので、これはもう聞くしかない。

聞けばわかると思うけど、3曲共、曲のイメージが全く違うので、聞く価値ありですよ。

個人的には2曲目(つまりV2)が一番気に入ってるんだけど皆さんはどうかな?

そして2曲目のアルカノイド。

このゲームは効果音中心なので音楽はひかえめになっている。しかし、PSG1個でよくやったものだと感心してしまう私でした。

早くも3曲目、ちゃっくんぽっぷ。

このゲームは一部に熱狂的なファンがいて、そのファンの熱狂に応えて(?)その後のタイトーのゲームには、隠れキャラとして、ちょくちょくちゃくんキャラが登場してくるのだ。

それでは4曲目の、エンパイアシティ1931。

実はこのゲーム、自分では一度もやったことがなかったんだけどデモテープで曲を初めて聞いたところ、これがなかなか渋くていいんですよ。ギャング映画が題材になっているので、映画のBGM風の哀愁を含んだものになっているんだな。

5曲目、言わずと知れた人気ゲーム、バブルボブルの登場だ。

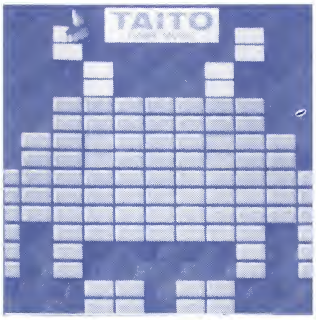
このゲームは本当に奥が深いというか謎の多いゲームで、現にハマっている人、大勢いるんじゃない?

さて曲はといいますと、これがまた名曲でして、私の場合、このゲームは2、3度しかやっていないのに、曲のフレーズが頭に焼き付いて離れなくなってしまったのだ。

まあ、それだけいい曲だという事なんだろうけど、担当の方がまた異常な程の才能の持ち主らしくて、頭の中のメロディをカセットテープに口ずさんで録音して、それをあとで聴きながら直接データ化したと言ってたが、これはもうぶっ飛びものの驚きですねえ。

さあ、いよいよ6曲目、ハレーズコメット。

ま～あ、このゲームは、誰がやってもハマリさえしなければ終らなくなる位、難しいと言えば難しく、易しいと言えば易しいという、何とも言いがたいゲームでしたね。



実際、初めてやって140万点以上はいきますけど…。その後、いくらやっても、あのきれいな音色に聞き入ってしまい、500万点以上いかなくなってしまったという苦い思いもしました。

まあそんな事はどうでもいいんだけど、とにかく曲(音色)の美しさは保障付き!

オーラスは7曲目のアウターゾーン(アレンジバージョン)だネ。

これはほんと難しかった! まじな話、私も3~4面位でおだぶつでしたよ。難しくて、曲を聞くどころではなかったですからねえ。

しかし、そこはサウンド派プレイヤーの私、しっかりちゃっかり他の人がやっている所にぺったりして、曲を鑑賞させていただいたのだ。

皆さんもこんな経験、あり?

とにかく、このアレンジバージョンのアウターゾーン、担当の方の念願だったらしく、渋くまとまってて良かった。

とまぁ、簡単にとは言ったものの、ついついはずみで細かく紹介してしまった。

これを読んで、タイトー・ゲームミュージックのレコードを買おうかな? と思った人もそうでない人も、ぜひ一度聴いて見て下さいナ。

このコーナーについてのご意見、ご希望がありましたら、どしどしお手紙下さい。

(JUP阿部)

GMOスタッフ ゲーメストを訪問

GMOの主要スタッフ3人がゲーメストを訪問。

今度本格的に活動を開始する、GMOアソシエイツの話題を中心に話に花が咲きました。

GMOに関しては、次号で詳しく紹介する予定です。



狭い編集部が満員の盛況

OLDゲーム

「戦闘ゲーム」PART2だけど
今回は忘れられた(実はこっちが
勝手に度忘れしていた?)
名ゲームを
バッチシ取り上げてみよう!!

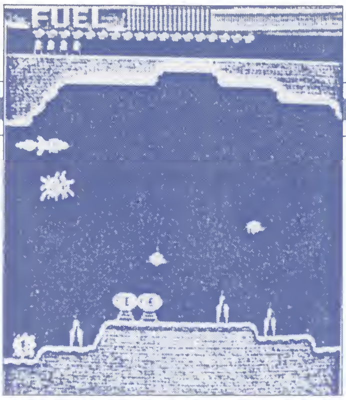
山河悠理

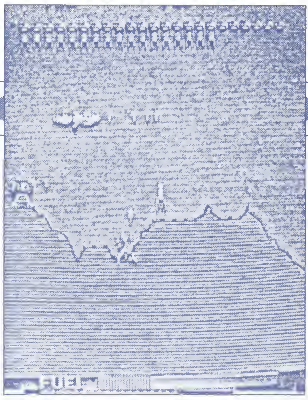
前回の戦闘ゲームPART1は（読んでない人はバックナンバー・5号でも買ってネ）、スクロールしない戦闘ゲーム（背景の星はスクロールするけど）のつもりだったんだけど…。

で、今回は前回抜けてしまった（カードシステムの頁に追い出されてしまった！）「サスケVSコマンダ」に、「ギャラクシーウォーズ」、それとコナミ特集でこれまた抜けてしまった「スクランブル」を紹介するとしよう。

今回は、別にテーマみたいなものはないので気軽に読んでちょ!!

振り返ってみれば グラディウスの誕生を予感させる 新しい何かを持ったゲームだった





スクランブル

コナミ

先号（5号）のコナミ特集で、大事なゲームが抜けていた。それを穴埋めすべくOLDゲームコーナーで紹介することになった。

一般的にはグラディウスの生みの親だと言われているが（これはこれで正しい）、この系統ではグラディウスは3作目なのだ。2作目はスーパーコブラ。もうわかっただろう。それは**スクランブル**だ。

6面構成で完成度は高い

操作は8方向レバー・2ボタン。ボタンはショットとミサイル。だれだ、パワーアップボタンがないと言っているのは。ショットは4連射、ミサイルはグラディウスやサラマンダのようなミサイルではなく、自機から発射して放物線をえがいて下に落ちていく。起伏に沿って飛んでいってはくれない。

忘れてはいけないのが燃料。これは地上にある燃料タンクを破壊すれば燃料が増える。（なぜ、タンクを破壊しただけで燃料が増えるのだろう?）燃料が切れるともちろん墜落する。

面は6面で構成されている。

1面は山岳地帯。ここでの敵は対空砲ミサイル。それと山の起伏。まあ、ここは練習ステージのようなものだろう。地上に敵が並んでいる場合は、ミサイルで前のほうの敵をやっつけ、そこにもぐりこみ、ショットでやっつけるといった、スクランブルならではの攻撃ができた。これがまた気持ちのいいこと。

2面は洞窟。ここではUFOの波に合わせて撃っていれば簡単だったのを覚えている。

3面は流星群。困ったことに、この流星は撃てないうえに、やたらスピードが速い。そこで、最初のうちは上でひたすらよけていたので苦しんでいたけど、低空飛行で簡単にクリアできた時はうれしかったね。

4面はビル地帯。ここでは再び対空砲ミサイルが出現。この対空砲ミサイルがビルのくぼみにいつ飛び立つかわからない。全面で一番難しい面だといえた。

5面は迷路。レバー操作がポイント。サラマンダの脱出と似たようなものだけど難度は低い。

6面は敵本拠地。ここでは敵司令部（?）を破壊して1周クリアとなる。壊さないでいるともう1回出てくる。まあ、敵司令部といったって激しい攻撃をしてくるわけではない。ビルとビルの谷間に

あるというわけだ。
と全面をばっと振り返ってみたけど、慣れてしまえばけっこう簡単なゲームだった。（といっても、今までに、このようなタイプのゲームがなかったので、私としてはクリアにかなり時間がかかった。）

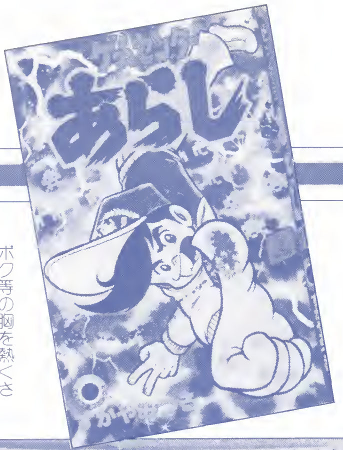
2周目3周目は燃料の減りが速くなるだけ。敵の攻撃はかわらない。3周目なんかは、敵本拠地をやっつける分だけの燃料しかくれない、というよりは、それだけ減りが速いということだ。

あと、敵キャラが10にも満たないのに完成度が高いのは、さすがコナミ。

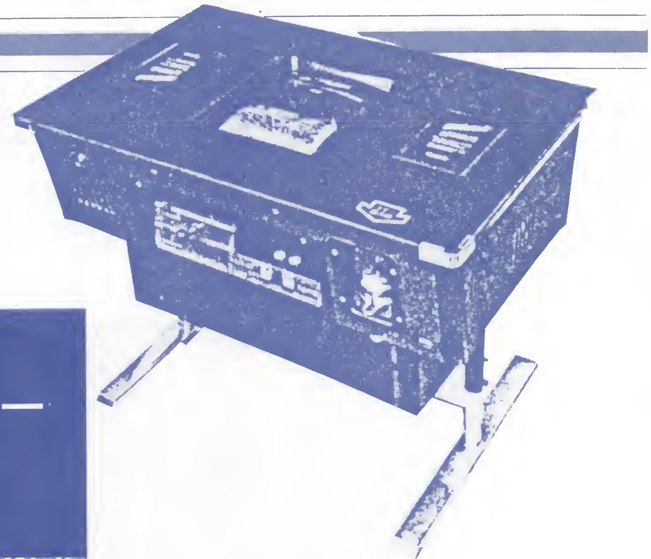
続編はスーパーコブラ

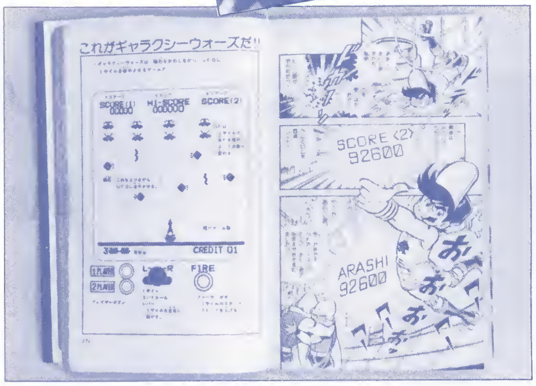
スクランブルの第2弾はスーパーコブラというのは、やっぱり知っている人は知っているだろう。これは、スクランブルをさらに難しくしたもので、UFOが弾を出してきたり、移動する砲台があったりと鬼のよう。全部で10面あるのだ。

でも、4方向レバーはやめてほしかったなー。これだと5面がクリアできないんだもん。



ボク等の胸を熱くさせた『ゲームセンターあらし』。すがやみつる著。（小学館てんとう虫コミックスより）





ギャラクシーウォーズ

ユニバーサル

懐かしのコミック『ゲームセンターあらし』でこのゲームにはまった人もいる

『ゲームセンターあらし』の漫画を知っている人は、かなりのOLDゲームを知っているはずだ。私も、この漫画を見てドラキュラハンターというゲームを知ったもんだ。（ちなみに、ドラキュラハンターをプレイしたのは2回だけ）。その漫画で、スペースインベーダーのあとに出てきたゲームが、あの「炎のコマ」を生みだした「ギャラクシーウォーズ」だ。（すげーこじつけ方）

敵の攻撃をかわしつつ体あたりする!?

その「ギャラクシーウォーズ」だが、内容はというと、上方にいる8機のUFOを全滅させれば1面クリアなのだが、UFOのやっつけ方がすごい。自機をUFOに体あたりさせるのだ。そんなことをすると死んじゃうだって？　だって自機はミサイルなんだよん。ただし、そのミサイルも途中にはさまざまな障害がある。いん石群をよけつつ、敵のビームもかわさなくてはならない。いん石やビームにふれるとミスになってしまうのだ。UFOにあたらず画面外に出てしまった場合にはミスにならないで戻ってくる。

得点はUFOを倒した時だけ。ミサイルの先端がふれた場所により点数が違ってくるのだ。中央の俗に言う「ゲタ」の部分が点数が一番高い。あと、ミステリーボーナスもあって、ある面の何機目かにゲタの部分で倒せば600点のボーナスもあったのだ。あと、面数に比例して点数も上がっていったのだ（上限あり）。

あと、一定の面をクリアするとメッセージが出るのも忘れてはならない。3面クリアで「GOOD」。7面クリアで「VERY GOOD」。10面クリアで「WONDERFUL」。15面クリアで「FANTASTIC」。そして、32面クリアで「GIVE UP」。32面クリアするとゲームオーバーなのだ。でも、32面といっても鬼のようにつらい。いん石の数が並ではないのだ。

そこで、ゲームセンターあらしは、このいん石を抜けるために「炎のコマ」をあみ出したのである。（編集部内の意見では、あれはJADOだそうです。）でも、普通の人間が1秒間にレバーを200万回動かせるかよ!!　でもマンガだから許してあげる。

コピー品もあったあった

昔のゲームについてまわるコピー品。マリンウォーズというのがありました。これはUFOが潜水艦になっているというもの。

でも、ユニバーサルのオリジナルは、セロハンなんかじゃないカラーだったんだよ。（ミサイルがミスると画面が青くなる。）

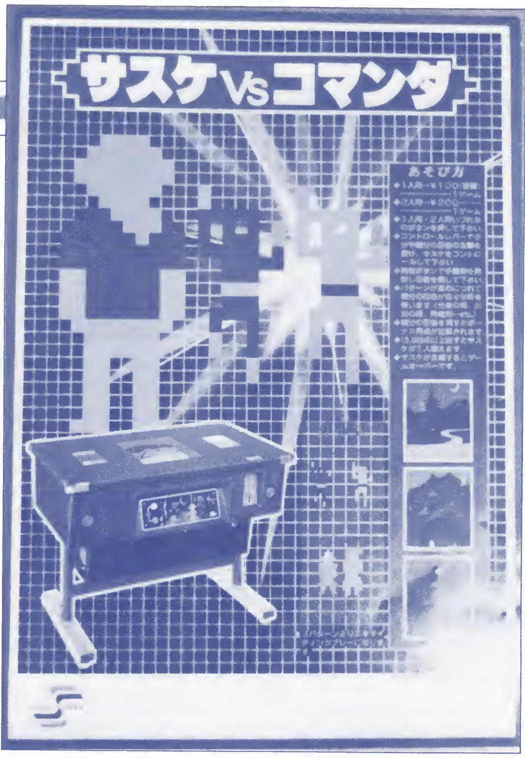
次号　OLDゲームは戦闘ゲームだ!!　2月28日発売

かの話題のアメリカ映画「将軍」がヒットした頃「殺るか殺られるか」と出現した忍者ゲーム

サスケVSコマンダー

SNK

SNKのヒット第一作と言ってもいいぐらいのゲームがこれ。普通の戦闘ゲームとは、ちょっと毛色が違うかもしれないけど紹介しましょう。



楽しい名作「サスケVSコマンダ」(リーフレット)

げりげりげり…死体が…

大まかにゲーム内容を説明すると、操作は2方向レバーで、自分（サスケ）の左右移動。ボタンで手裏剣発射。

パターンとしては、赤忍者と緑忍者を一定数やっつけて親分をやっつければ、1パターンクリア。

それまでのゲームと違ったアイデアは、やっつけた敵が死体となって降ってくるところだった。こういうところなんかは、当然といえば当然なんだけど、この死体にはプレイヤーは苦しめられたもんだ。なんたって、死体と死体の間にはさまれた所に敵の手裏剣が飛んできたら…アイー!?ときたもんだ。まあ、実際にはさまれるというオロカなことは、そんなにはなかったけどね。

それと、3パターンからは特定の忍者のスピードが速くなるんだけど、死体までが重力の法則を無視して速く落ちてきたからねー。赤忍者のこの落下現象には何度泣かされたことか。

ボーナスステージでも「いかりがね〜」

敵の親分と一対一の対決は、ボーナスステージといえるだろう。でも、ボーナスステージといえども「殺るか殺られるか」で、現実はキビシイ。負けてしまった場合は残人数が1人減ってしまう。

それじゃ、親分の忍術を全部紹介してみよう。

●火炎の術…その名の通り火を出してきて、自分の所まで火がくると横に広がる。

●分身の術…親分が文字通り4つに分身して、実体はその中の1つ。

●火竜剣の術…親分が竹筒を落としてきて、自分の所までくると散らばる。竹筒は途中で撃ち落とせるぞ。

●カワリ身の術…親分の攻撃は火炎の術のミニといったところ。親分を撃つと木に変わり、3回目に倒せる。

●春花の術…親分は、出たり消えたりしていて、爆弾（?）を落としてくる。爆弾はゆっくり落ちてきて自分の所までくると横に散らばる。この爆弾は破壊できない。

それと、火炎・分身・春花には、変身というのがあって、親分がガマに化けて攻めてきたぞ。

それと、特定の親分に対しては一発技というのがあって、ボーナスステージにはいったとたんに、親分がやられているという技。これは、ボーナスステージにはいる前の面で、イッパツ手裏剣を撃てばOK。

あと、ボーナスステージの点数は、早く倒せば倒すほど高得点。一定時間をすぎると次のパターンに進む。

さらに負けた場合が悲しい。親分の子分の赤と緑忍者が出てきてバンザイするというもの。さすがにこれは「いかりがね〜」とうなってしまう。

演出もコッてたぞ

忘れてならないのが数々のデモ。ゲームスタート時の将軍や、親分出現の効果音、前述の負けた時。それとゲームオーバーの石につまずいてコケるというもの。見ていて非常に楽しかった。

それと10万点位いくと、暴走して画面が止まってしまうというオマケまであった。

忘れがたい名作だったネ。

戦闘ゲームは、まだまだ数えきれないくらいあるんだ。そこで、次回は83年までのリストを作りたいと思っている。プレゼントも考えているので、期待してね。

●4号のプレゼント当選者発表!!

・プーカービーチボール
(山口県) 道給一人

・ゼンマイプーカー
(高知県) 森本三樹

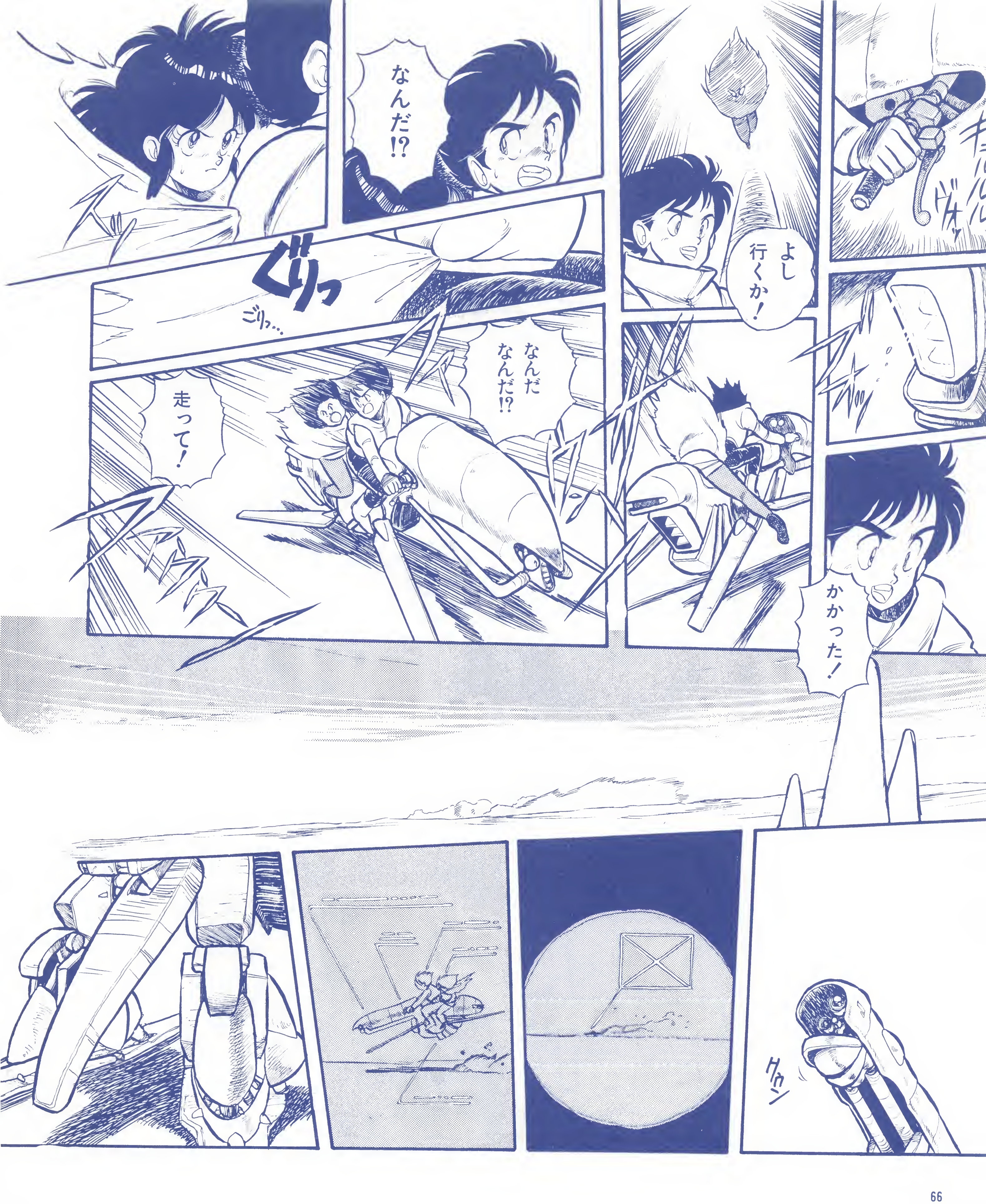
・リブルラブル豆本
(千葉県) 喜多正樹
(茨城県) 木村文人
(神奈川県) 高串錦也
(和歌山県) 佐藤由美香
(広島県) 小林大祐

☆はずれた人ゴメンね。

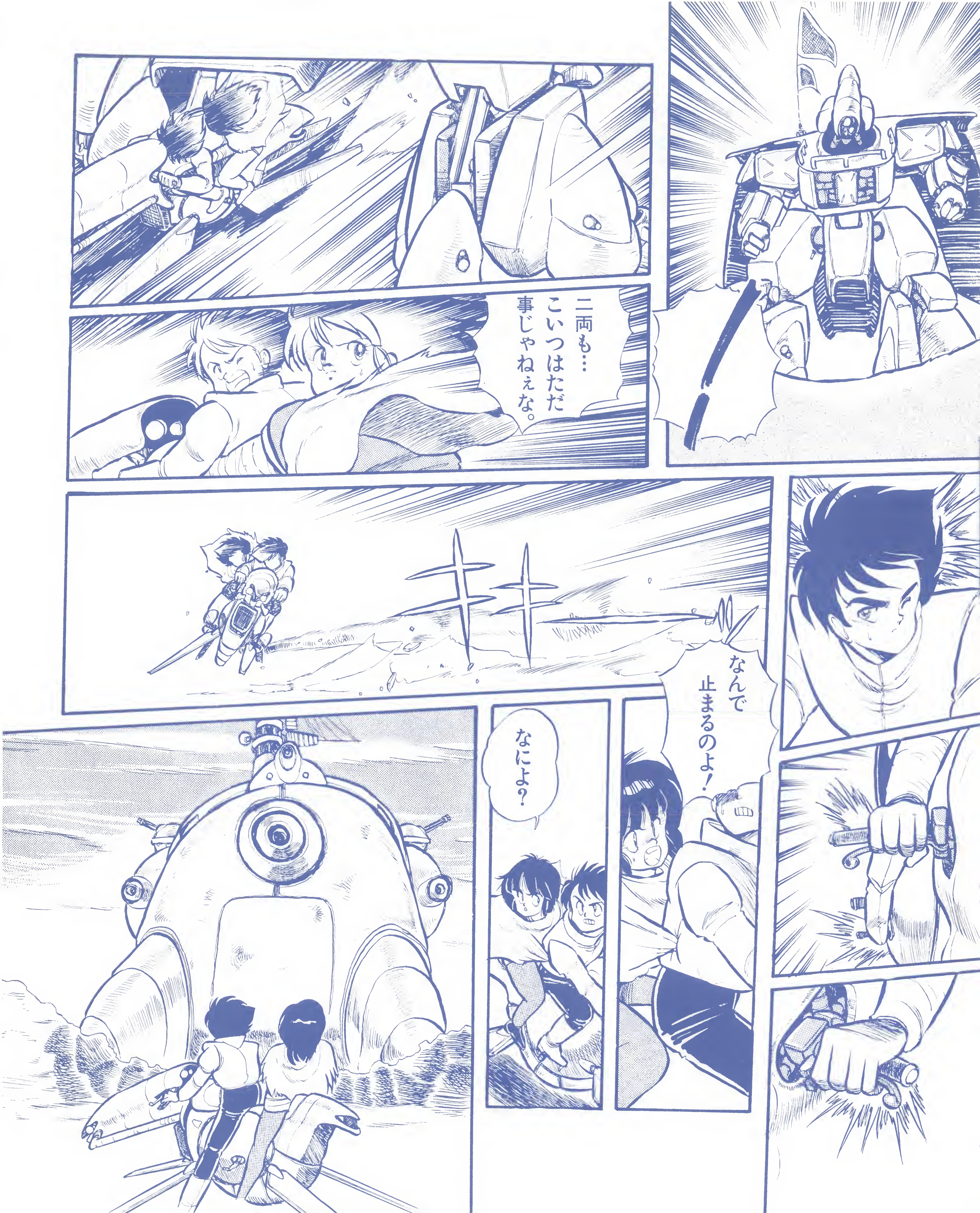

メタルフリークス
METAL FLEAKS
原作：本多拓弥
絵：蜂 文太


ズズズ
おはようございます。変わった事は何もありませんでした。
そうか…この辺りのマップを写し出せ。
はい。
ズズ
ピッ
ピッ
あれは…町か?
はい、トルスタインという小さな町です。
なるほどな。
かなり辺境ですから週一回のパトロールがいいところでしょう。
ジェラルド俺たちはこれからトルスタインに向う。
了解、我々は探索を続行します。


ちょっとクラッチ重いな。
動くようになったかい？それ…
うん、これから試し乗りするんだ。
気をつけな。この辺が戦闘地域からはずれてるからって戦争は終ってないんだからね。
わかってるよ。
同盟軍なんて現れた事ないし、帝国だってたまに空から見回るぐらいなんだから…
でも注意するにこしたことはないよ。クリフ
ありがとう。
さてとこの辺でいいか。
えーとオイルチェック。


よし
行くか!
なんだ!?
ぐりっ
ごりっ…
かかった!
なんだ
なんだ!?
走って!


なんなんだよ、あんた!
……………!
帝国!?
前!
あん!?
こいつは帝国の機動戦車だぜ!
なんなんだ!


二両も…
こいつはただ事じゃねぇな。
なんで止まるのよ！
なによ？



いやあ、いきなり悪かったね。
あ、あのいったい…
怯えることはないよ。少々聞きたいことがあってね。
ね、悪いようにはしないわ。お願い！
だったら銃で狙うのはやめにしてくれる？
お願い！
ああ これ？
お願いよ。私に話を合わせて！
なんだぁ!?


BANG
そっちの女のコ君はあの町に住んでるのか？
まったくなんなんだ…
そーよーあたし達いっしょに暮らしてるの。
そうなのか？
ええ…まあ
(なん)弱
ねー♡
じゃ僕たちはこれで…
いやちょっと待ってくれ。
悪いが、もう少しつきあってもらう。



TO BE CONTINUED



さて今回から始まった『メタル・フリークス』話が動き出すのは もう少し先の事の ようですので 気を長く 見守って下さいませ。
クルフ
▼
本編の主人公。彼の正体は まだ明らかになっていませんが 性格は 流されやすいタイプ。女のコに甘い、という 今、流行(はやり)の主人公です。
機械いじりが得意です。18才、男。
◀ パディ
今回ではマント(ボロ布?)をまとってましたが 中はこんな モノです。彼女の正体も話が展開するに連れて、わかってきます。
16才の女のコ。身長・体重・スリーサイズ 全て不明。
ガナッシュ
▼
帝国軍 第101小隊長。エリート野郎。21才。男。
ジェラルド
▼
ガナッシュの補佐。たぶんお人好しである。
う〜ん『メタル・フリークス』おもしろいかなぁ?「おもしろくない」「絵がヘタ」等は編集部にアンケートハガキかなんかで送って下さいませ。では。

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.1　　No.2
No.3　　No.4
No.5

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No. 1（'86　5月号）
No. 2（'86　7月号）
No. 3（'86　9月号）
No. 4（'86　11月号）
No. 5（'87　1月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9324

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名					
スコア	PTS.	月　日	達成		
画数等					
備　考					
ゲームセンター	名前				
	住所		電話		

氏　名		スコアネーム			
住　所					
電話番号	(　　)	年齢	才	男・女	
感　想					

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 才 性別 (男・女)
ご住所〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

GAMEST プレゼント

カラーじゃなくて、ごめんネ。

① ナムコカレンダー（5名）



② タイトーカレンダー（5名）



③ ゲーメストアイランドテレフォンカード〔1枚ずつ5名〕



④ 毎度おなじみの生写真〔3枚1組10名〕



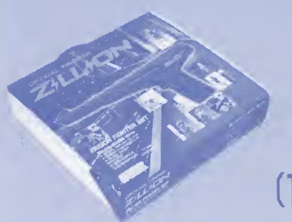
⑤ セガカレンダー（5名）



⑥ アイレムカレンダー（5名）



⑦ セガ・ジリオン（1名）



プレゼント希望の人は

■先着……じゃないよ、2月28日までに、前ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り――2月28日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表――ゲーメスト3月30日発売の5月号誌上にてお知らせします。

めざせハイスコア!!

ゲーム機に表示される数字…それはプレイした者、努力した者のみが知る汗の結晶だ。

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33—6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	246,460	てるchan	8面
2	アウトラン	51,455,060	EXPRESS	4'53"96
3	サンダーセプターII	315,550	LipTick	5面
4	沙羅曼蛇	2,070,400	EXPRESS	3面目5面
5	サイドアームズ	1,822,800	MACHIIIHEN	全面クリア
6	バブルボブル	7,872,800	PSI PHAR	1coinクリア
7	アルカノイド	1,062,560	YNG	
8	ファイヤートラップ	323,390	たけchan	
9	XXミッション	1,824,000	うあああ～じ	
10	怒号層圏	250,840	FIRE BURST	

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	41,261,220	ダーティペア	5'04"21
2	ワールドカップ	全面クリア	MARSHAL ASH	
3	怒号層圏	203,570	ダーティペア	1コイン
4	バブルボブル	9,999,990＋α	VGM	1コイン
5	熱血硬派くにおくん	384,400	T・WRYNECK	
6	ザインドスリーナ	1,221,510	T・WRYNECK	全面クリア 1コイン
7	サイドアームズ	1,728,900	HTa	全面クリア 1コイン
8	奇々怪界	379,600	MARSHAL ASH	
9	源平討魔伝	全面クリア	SUPER・NEC	レベル(4) 1コイン
10	快傑ヤンチャ丸	1,036,500	イトボック	1コイン

DLL屋内遊園地一関店

岩手県一関市大町77番地 ☎(0191)23—5011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	怒 IKARI	1,946,400	えっちゃん大好き! OMOMO(IGC)	全面クリア
2	ファンタジーゾーン	26,169,400	OMOMO(IGC)	ノーマル45面
3	奇々怪界	1,888,200	D.R.	
4	怒号層圏	1,597,200	OMOMO(IGC)	全面クリア
5	サイドアームズ	1,781,200	OMOMO(IGC)	1コイン 全面クリア
6	サラマンダ(1P)	2,264,000	OMOMO(IGC)	3周め5面
7	バブルボブル(1P)	9,999,990	OMOMO(IGC)	ZAPX6
8	バブルボブル(2P)	6,813,750	OMOMO(IGC) BLOOD(IGC)	Happy End
9	スーパーバブルボブル(1P)	7,826,870	OMOMO(IGC)	ZAPX3
10	スーパーバブルボブル(2P)	6,275,430	OMOMO(IGC) BLOOD(IGC)	2Pトータル Happy End

子供ゲームセンター

岩手県上閉伊郡大槌町駅前 ☎(0193)42—6763

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	源平討魔伝	鎌倉クリア	阿部山	1コイン その他3名
2	アルカノイド	766,650	松橋知之	1コイン全面クリア2面
3	熱血硬派くにおくん	698,450	I LOVE 桃子	6周目サブ
4	沙羅曼蛇	1,389,500	美奈代命	2－6
5	バブルボブル(1P)	3,303,440	I.G.C-ZUN	R.D62
6	アテナ	点数不明	高校生	1コイン全面クリア2名
7	ロードランナーIV	183,270	黒い稲妻	1コイン8面
8	ガルディア	825,400	美奈代命	2周目
9	ワンダーボーイ	687,200	黒い稲妻	6－1
10	イシターの復活	MAIN-GATE クリア	I LOVE 桃子	その他3名 1コイン

プレイシティキャロット仙台店

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2階 ☎(022)223—8382

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	512,660	Spream-I.Z	10クリア
2	サンダーセプターII	374,120	Spream-K.W.	5面
3	サイドアームズ	2,127,300	西脇寺次郎	1P 最終面クリア
4	沙羅曼蛇	7,473,500	Spream-K.W.	10周目5面
5	プレビリアン	1,714,300	Spream-I.Z.	22面
6	ザインドスリーナ	3,647,460	Spream-M.K.	最終面クリア
7	バルトリック	291,410	たかお(Mars)	4面
8	スーパーバブルボブル	9,999,990＋α	Spream-K.W.	100面
9	ロードランナー 帝国からの脱出	2,838,860	Tag(Mars)	72面
10	ギガス	2,654,030	後藤だ	6周目14面

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5-4-3 ☎(0154)53—2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファンタジーゾーン	14,458,220	ABC	
2	ツインビー	5,728,450	N.GIL	
3	ドラゴンバスター	2,599,990	M-W	
4	グラディウス	1,111,100	HYP.CX(根室)	
5	サイドアームズ	1,790,700	にっくん(根室)	
6	アルカノイド	896,450	CBC	
7	源平討魔伝	678,200	N.GIL	
8	ザインドスリーナ	646,020	ジンジャマン(根室)	
9	ダーウィン4078	571,500	LUW	
10	奇々怪界	543,800	ABC	

ナムコ苫小牧ステーションビル店

北海道苫小牧市表町6-4-3 ☎(0144)36—8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	沙羅曼蛇	817,200	山田啓介	
2	ローリングサンダー	130,580	T☆SHIGE	AREA4
3	アルカノイド	923,450	T☆SHIGE	ALL
4	妖魔忍法帖	156,300	山田直樹	
5	ダーウィン4078	363,270	T☆SHIGE	
6	エキサイテングアワー	300,000	T☆SHTGE	パターン
7	ハングオン	9,793,740	富山健	
8	ジャッカル	523,000	T☆SHIGE	
9	源平討魔伝	400,000	T☆SHIGE	クリアZAP1回
10				

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市3条通15丁目左1号銀ビル2F ☎(0166)23—3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サンダーセプターII	356,990	NMO	
2	アウトラン	24,568,640	森本文一	
3	ローリングサンダー	106,220	INK	
4	アルカノイドII	1,002,900	ELDEO-PLE	
5	サイドアームズ	1,426,200	RN or TAO	
6	バルトリック	242,920	PAN	
7	アレックスキッド	129,850	BIG	4面
8	妖魔忍法帖	827,900	AKI	
9	奇々怪界	712,100	IDA	
10	アレスの翼	497,000	R.H	

ゲームプラザNTK恵庭店

北海道恵庭市末広町153 ☎(0123)33—2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	3,333,190	高橋けいじ	デュアルウェイ 5'05"81
2	サイドアームズ	1,474,900	坂井修	1P
3	ローリングサンダー	256,020	角本正樹	2周目2面
4	ティードオフ	22ホール＋2	テクモの陽一	全22ホールクリア
5	恋のホットロック	3,413,000	有村貴信	1P
6	バブルボブル	3,194,250	宮本陽一	1P
7	バルトリック	293,740	村本誠	4面
8	ザインドスリーナ	581,540	北川くん	6面
9	奇々怪界	349,600	坂井修	8面
10	沙羅曼蛇	2,154,800	謎の人	3周目6面

●当店の恋のホットロックはテーブル筐体の上に、外部ステレオスピーカを設置、沙羅曼蛇を上回るすばらしいサウンドは一層感動的。プレイしてみませんか。 (NTK恵庭店)

札幌そごう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区北5条西2-1 ☎(011)213—2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	51,428,100	つきだてりの	DUAL WAY80秒 4'5"68新バージョン
2	サンダーセプターII	460,820	えびなひろし	6面
3	沙羅曼蛇	3,001,500 / 3,600,200	つきだてりの / 田中博史	最高ランク4-6 / ノーマル5-5
4	ファンタジーゾーン	20,539,200	田中博史	5周目
5	サイドアームズ	1,795,800	つきだてりの	クリアかせぎなし
6	ローリングサンダー	141,580	つきだてりの	R-6
7	奇々怪界	435,200	つきだてりの	R-10
8	アルカノイド	931,380	つきだてりの	33面クリア のこり5以上
9	ファイヤートラップ	414,410	つきだてりの	12面
10	アレスの翼	497,900	梅井康人	

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2条2丁目　琴似グリーンビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	沙羅曼蛇	4,071,000	つきだて	1コイン 6－2
2	サンダーセプターII	450,120	つきだて	R-6
3	サイドアームズ	1,904,200	HYPER紅尾	クリア
4	ローリングサンダー	247,380	吉田明弘	R-8
5	アウトラン	37,882,630	佐々木義久	レイクサイド 4'52"87
6	バブルボブル(1P)	8,695,440	HSC長原	クリア1コイン
7	奇々怪界	1,136,800	菅原重樹	
8	ザインドスリーナ	1,250,600	山下寿英	クリア
9	ブレイウッド	778,400	NASUBI	
10	ジャッカル	751,000	幕田貴宏	クリア

ゲームポイント・フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	32,382,350	按田亨	Dコース 5'07"18
2	ティードオフ	22ホール＋8	新庄博之	1コイン
3	ブレイウッド	137,540	AGF	1コイン
4	ローリングサンダー	122,860	笹谷尚史	4面
5	サイドアームズ	1,076,800	按田亨	10面
6	奇々怪界	894,600	池田浩明	11面
7	源平討魔伝	95,100	千田清氏	21分25秒 終面クリア
8	華弥生	三十文	片山保	
9	アルカノイド	1,134,550	按田亨	終面クリア
10	沙羅曼蛇	1,378,700	TDK	2－5

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761—6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイドアームズ	1,825,400	伝説の男	全面クリア
2	アルゴスの戦士	4,453,930	ヘルメット隣	27面
3	スラップファイト	3,786,890	田村	エリア255
4	ファンタジーゾーン	8,585,100	中島	13面
5	沙羅曼蛇	1,698,100	川田	3周1面1コイン
6	奇々怪界	696,050	松野	16面
7	ローリングサンダー	265,900	飯島	8面
8	源平討魔伝	全面クリア	旭東、和島	
9	怒号層圏	210,730	竹村	4面1コイン
10	アテナ	1,036,700	ヘルメット隣	8面

筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3　☎(0298)51―7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイドアームズ	1,830,900	MAGICAL SIN & TEN	全面クリア邪道だ
2	バブルボブル(1P)	9,999,990	ZIC	邪道コマンドなし
3	バブルボブル(2P)	6,520,900	MAGICAL SIN & TEN	R50ドア使用 1COIN
4	スーパーバブルボブル(2P)	5,462,100	MAGICAL SIN & TEN	R50ドア使用 1COIN
5	サンダーセプターII	333,530	U.S.結	R-5
6	快傑ヤンチャ丸	543,200	MAGICAL SIN & TEN	R-6
7	奇々怪界	624,500	FANTASY-LOAD	R-11
8	ジャッカル	687,200	MAGICAL SIN & TEN	全面クリア
9	ザインドスリーナ	5,224,060	WHO-医短	全面クリア
10	アレックス・キッド	523,280	常連3名様	255人×2COIN

二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル　☎(0286)34―0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	P・Bハイスピード	7,795,550	モンキー・ボンバースⒹ	ラストボールでチルト
2	サイドアームズ	1,787,500	根本裕太	1コイン ノーミスクリア
3	ブレイウッド	950,800	モンキー・ボンバースⒹ	1コインR35
4	バブルボブル	4,720,750	モンキー・ボンバースⒹ	100面
5	ローリングサンダー	299,580	モンキー・ボンバース	R8
6	アウトラン	4′54″21′	モンキー・ボンバースⒹ	レイクサイド
7	サンダーセプターII	288,460	モンキー・ボンバース	4面
8	ファンタジーゾーン	25,346,800	モンキー・ボンバースⒹ	6周R3
9	アレックスキッド	216,580	モンキー・ボンバース	1コインR5
10	ザインドスリーナ	2,465,200	モンキー・ボンバース	1コイン全面クリア

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市向山2-2-17

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファンタジーゾーン	14,999,520	でらくん(NATURAL)	R26
2	アルゴスの戦士	4,741,350	H.T.T.	全面クリア
3	奇々怪界	510,400	でらくん(NATURAL)	R12
4	バブルボブル	3,489,340	たかお(Mars)	R89
5	怒号層圏	1,428,740	ACHA	全面クリア
6	アルカノイド	953,740	T.Y(店長さん)	全面クリア(ハード)
7	熱血硬派くにおくん	346,750	エリカの丘の物語	R12
8	タイガーヘリ	635,720	α.ZMILF(NATURL)	R69
9	アテナ	821,950	KCL	全面クリア
10	ツインビー	1,969,450	RYUZI(Mars)	R9

●ROMには18台のゲームが置いてあり、ゲーメストのゲームの攻略法などの記事がそのゲームの近くに見られます。何よりも楽しんでもらえるようなゲームセンター作りをしていきたい。

(MARS　宮島龍史)



●ゲームコーナーロム

amusement house MARY POPPINS

埼玉県飯能市緑町15―12　☎(04297)4―3132

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	201,320	AOI美琴	エリア7
2	沙羅曼蛇	3,613,300	AOI美琴	1コイン 5―5
3	バブルボブル	3,518,690	UPL	62面1コイン ノーマルモード
4	奇々怪界	2,722,950	AOI美琴	カギが出なかった。残15機
5	ザインドスリーナ	1,360,090	AOI美琴	※全面クリア
6	アレスの翼	751,800	AOI美琴	全2周クリア
7	怒号層圏	1,433,910	A子	1コイン全面クリア
8	ファンタジーゾーン	16,392,500	AOI美琴	
9	源平討魔伝	頼朝征伐	Z・FZ・クオーク	全面クリア
10	アルゴスの戦士	6,459,980	AKO-AKO	27面

プレイシティキャロットIN甲府(甲府周辺集計)

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ウェック・ル・マン24	490,020	GAUCHO	PCC甲府中央
2	サイドアームズ	2,393,100	DAZZLE(TN-KO)	朝日町CH
3	バブルボブル	6,557,900	DAZZLE(ぼちゃ)	善光寺CH
4	サンダーセプターII	407,910	DAZZLE(TN-KO)	朝日町CH
5	怒号層圏(1P)	1,512,200	セントラル&ペニーズ	朝日町CH
6	ザインドスリーナ	9,999,990	セントラル&ペニーズ	PCC甲府中央
7	ブレイウッド	239,720	セントラル&ペニーズ	善光寺CH
8	快傑ヤンチャ丸	1,140,600	セントラル&ペニーズ	PCC甲府中央
9	ファミリースタジアム	年棒4,000万円	GAUCHO	PCC甲府中央
10	ローリングサンダー	286,860	帝王てらちん	大丸富士見

びでおいんSAKA

埼玉県川越市新富町1-18-7 一番館2階　☎(0492)24―9869

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイドアームズ	2,133,800	闘幻狂 RANSEUR	ノーミス・全面クリア
2	アレックスキッド	220,290	闘幻狂 RANSEUR	RD.5
3	奇々怪界	2,755,650	戦闘狂 NUKEGAKE	5―8
4	沙羅曼蛇	3,227,800	AOI美琴	ノーマル・1コイン 5―1
5	源平討魔伝	13,000	新富夫	低スコアチャレンジ鎌倉クリア
6	快傑ヤンチャ丸	444,400	闘幻狂 RANSEUR	1ミス全面クリア
7	ファンタジーゾーン	17,546,500	戦闘狂 NUKEGAKE	外国版 4―5
8	UFOロボダンガー	1,010,300	AOI美琴	
9	アルカノイド	1,224,660	P.C	ALL
10	アルゴスの戦士	5,858,700	CAN	ノーマル全面クリア

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0552)32―7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アレックスキッド	123,890	YY	ゲームプラザ
2	沙羅曼蛇	3,048,400	佐野	京王店
3	怒号層圏	1,378,790	OM	ゲームプラザ
4	スーパーバブルボブル	9,999,990	ぼちゃ	ニュースター
5	サイドアームズ	1,855,800	MO	ゲームプラザ
6	快傑ヤンチャ丸	1,030,000	MO	ニュースター
7	奇々怪界	1,194,550	メメメ	ゲームプラザ
8	アルカノイド	1,348,950	KI	上高地
9	アウトラン	37,659,420	NS	ゲームプラザ
10	ロードランナーIV	881,000	UG	ニュースター

8ビット

山形県鶴岡市本町1丁目8番29号

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイドアームズ	1,825,000	全面クリアーHI	
2	沙羅曼蛇	1,769,100	ひっぽう	
3	ファンタジーゾーン	12,295,800	ヒサピー	R-17
4	アルカノイド	1,164,320	タケ	R-ALL
5	XXミッション	3,011,500	ヒサピー	
6	ワールドカップ	Final 4：0	REI	
7	パニックロード	1,737,900	2周目クリアのRHN	
8	奇々怪界	297,000	DAB	S-7
9	バブルボブル(1P)	3,145,840	GEN	R-60
10	プレビリアン	607,600	K.S	R-19

ダイエーレジャーランド郡山店

福島県郡山市大町1丁目4―5　☎(0249)34―2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	50,444,770	Spream SoL	4′46″71
2	沙羅曼蛇	6,592,100	AIR NEX XEN	9―5
3	サンダーセプターII	456,700	Spream SoL	6面
4	サイドアームズ	1,944,800	Shot S.F.C	最終面クリア
5	ローリングサンダー	158,060	AIR NEX D..	5面
6	ザインドスリーナ	3,565,940	Spream SoL	最終面クリア
7	プレビリアン	―	―	―
8	怒号層圏	1,406,730	Spream K.W	最終面クリア
9	奇々怪界	2,000,000	Spream パル君	R37　残12
10	妖魔忍法帖	5,000,000	Spream SoL	15周目

うすい百貨店スカイランド

福島県郡山市中町13―1　☎(0249)32―0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	奇々怪界	1,044,050	WW-AXY	2周目2面
2	スペースハリアー	32,522,820	WW-RDB	1コイン18面クリア
3	沙羅曼蛇	2,368,700	WW-HAT	1コイン 3―6
4	ニューアルカノイド	1,053,500	WW-SPN	1コイン ALL
5	源平討魔伝	999,900+α	WW-SPN	1コイン鎌倉踏破
6	ファンタジーゾーン	35,445,020	WW-FTZ	海外版13―5 RD表示99で停止
7	サンダーセプターII	346,360	WW-HAT	5面
8	ローリングサンダー	131,640	WW-SPN	4面
9	イシターの復活	R1～R128	WW-HAT	1コイン
10	トイポップ(1P)	108,940	WW-AXY	38面

■ヒットゲームBEST10

前回	順位	機　種	メーカー
初	1	サイドアームズ	カプコン
初	2	ローリングサンダー	ナムコ
6	3	アウトラン	セガ
4	4	バブルボブル	タイトー
7	5	アルカノイド	タイトー
初	6	ファミリースタジアム	ナムコ
5	7	奇々怪界	タイトー
初	8	サンダーセプターII	ナムコ
3	9	沙羅曼蛇	コナミ
1	10	源平討魔伝	ナムコ

寸評

今回のヒットゲームBEST10は、50店で集計しました。アルカノイドはあいかわらずの人気があります。先月号でも書きましたが、アウトランがのびて来ました。

次回のBEST10が楽しみです。しかし、まったく予想が出来ませんねえ。

(注)各店毎に提出していただいたゲーム順位を、1位10点、2位9点……10位1点として計算。その総得点数を基に、トータル順位としました。

ビデオインセガ船橋店

千葉県船橋市本町1—3—30 ☎(0474)23—7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	29,675,220	FAMK-JUP	72秒設定 ゴール5'05"43
2	奇々怪界	296,750	ZAM	6面
3	サイドアームズ	1,854,100	ZAM	ノーミス全面クリア
4	アレックスキッド	151,890	RYO	5人設定 RD4
5	モモコ120%	479,700	あおう	
6	アルカノイド	1,137,770	YAS	ALL
7	ギガスII	594,280	ABC	
8	エンデューロレーサー	21,178,731	CGP-CHIR	全面クリア60秒設定
9	怒号層圏	1,269,630	SBJ	
10	ファンタジーゾーン	15,532,200	深谷正宏	

ゲームセンタートミー

千葉県佐倉市上志津1660—2 ☎(0434)87—4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドアームズ	1,831,500	リンダ君	最後まで
2	アルゴスの戦士	6,099,250	吉田君	オールラウンド
3	沙羅曼蛇	2,658,800	KKK	4—5
4	バブルボブル	4,318,110	たかちゃん	1人で Round 100
5	怒号層圏	1,212,020	せえいち君 スガヌマ君	2人で
6	妖魔忍法帖	2,789,000	ゆうくん	
7	アルカノイド	1,307,320	ゆうくん	オールクリア
8	熱血硬派くにおくん	751,900	くわばら君	
9	アテナ	2,489,750	しん君	
10	リアル麻雀	128,400	リンダ君	Bギャル

サンペデックナムコランド

千葉県習志野市谷津1—16—1 ☎(0474)77—5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー	276,640	COM	R-8
2	バルトリック	371,810	TOM	4面のラスト
3	沙羅曼蛇	5,849,000	すばいきっど大和	8—6
4	サイドアームズ	1,839,800	MAX	ALLクリアー
5	サンダーセプターII	366,790	COM	5面の終りの方
6	ザインドスリーナ	1,358,040	COM	ALLクリアー
7	バブルボブル	9,999,990+α	あああじいぶう	のこり8人、ノーマル
8	〃	〃	KIM	
9	ファミリースタジアム	年棒140万円	--ZURU ZURU--	R対N 24時間
10	せくしょんぜっと	151,420	ざいけ	メトロイド

ハイテクセガ柏店

千葉県柏市柏1-1-11 丸井地下 ☎(0471)63—9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	45,534,810	FAMK-JORDANLTD	5'02"87 LAKESIDE
2	怒号層圏	174,570	高屋敷央男	
3	アレスの翼	559,100	大浦健一	2周目5面 ゆ、指が…
4	奇々怪界	734,250	月岡英久	つかれた!!
5	アレックスキッド	88,280	榎本	4面
6	サイドアームズ	1,454,900	FAMK-JORDANLTD	へびのでかいのが出てきた
7	ブレイウッド	839,990	FAMK-POP	全面クリアだよ〜ん
8	ローリングサンダー	293,140	FAMK-POP	R-8ギョエー!
9	プレビリアン	690,200	RYU	
10	ダンクショット	College II	エイトライン水上	片岡には負ける

小野塚商店(愛称:トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町3—32 ☎(045)753—3621

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	快傑ヤンチャ丸	647,300	TsRGSK	全面クリア
2	奇々怪界	436,500	人数不明	
3	源平討魔伝	全面クリア	KKch	
4	ザインドスリーナ	1,326,540	ARYM	
5	沙羅曼蛇	2,052,000	Y.NKMR	
6	ダンガー	356,800	YNKW	
7	怒号層圏	1,394,600	Y.NKMR	2回クリア
8	バブルボブル	5,686,480	T.WKMR	ノーマル
9	ロードランナーIV	623,420 208,860	KWGCh KWGCh KKCh	1P 2P
10	ローリングサンダー	378,820	HRISh	全面クリア

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943—6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーセプターII	496,980	FANCY-KETOSE	MARSHAL
2	バルトリック	623,380	ACU-EPS	エリア5
3	ローリングサンダー	324,300	M.C.K	全10面クリア
4	ル・マン24	543,410	佐々木宏	599"8 (タイム優先)
5	アウトラン (VINE YARD)	44,602,660	ワイルド★ランナーたく	4'51"81 (75秒)
6	〃 (DUALWAY)	45,559,080	CARMP BOY	4'48"71 (〃)
7	〃 (LAKESIDE)	45,874,210	「日本じゃ2番だ!」た	4'47"75 (〃)
8	バブルボブル(2P)	12,702,890	ECM・まいた ACU-Y.N	ALL
9	スーパー 〃 (2P)	13,130,340	ECM-ぷるぷる ACU-Y.N	〃
10	沙羅曼蛇	7,464,000	ACU-やんちゃ丸	10—6

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	快傑やんちゃ丸	591,000	EWD-中村	
2	アレックスキッド	104,200	MSS	
3	サイドアームズ	1,833,100	FGM	
4	ローリングサンダー	309,500	D.A	
5	ティードオフ	11ホール	ちぐ	1COIN
6	グラディウス	2,363,100	坂本	
7	アウトラン	32,318,770	大森あずき	
8	エンデューロレーサー	2,812,291	室田健	
9	TX-1 V8	283,500	森沢優	
10	バギーボーイ	130,150	VG3クリームパン1世	

ジョイランド高島平

東京都板橋区高島平8-4-1 要ビル ☎(03)936—8976 呼出し鷲

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルカノイド	343,570	YSO	
2	スラップファイト	281,460	中村武	
3	ハレーズコメット	1,102,440	小川登	
4	奇々怪界	269,700	谷田時男	
5	ザインドスリーナ	100,350	橋本達也	
6	ダークミスト	69,620	長谷川年夫	
7	マイティガイ	310,900	鈴木義之	
8	バブルボブル	7,624,950	BON	
9	恋のホットロック	134,800	けんじ	
10	パニックロード	604,000	杉山道治	

マリンピア ナムコランド

千葉県千葉市高洲3-13-1 ☎(0472)77-4827

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	3,905,700	Y.I	
2	源平討魔法	全面クリア	多数	
3	エンデューロレーサー	15,937,500	JAC	
4	ドラゴンバスター	5,905,060	T・K	
5	奇々怪界	269,750	T・K	
6	バブルボブル(1P)	2,927,500	Y・C・I	
7	アテナ	1,556,500	UP	
8	ファンタジーゾーン	5,134,200	BOY	
9	妖魔忍法帖	254,900	JAC	
10	おかし大作戦	75	Mr.NAMCO	

ナムコ ゲームスポット

千葉県市川市市川1-4-10 ダイエーB1市川ビル ☎(0473)26—1958

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エンデューロレーサー	43,126,326	CGP-CHIR	3'54"03
2	ローリングサンダー	342,780	F.H.H	全面クリア
3	サンダーセプターII	464,290	CGP-CHIR石井	〃
4	アルカノイド	1,044,440	キング・シーザー	〃
5	ラストミッション	412,600	畑野	〃
6	エキサイティングアワー	3,030,300	石毛国一	〃
7	アテナ	2,212,200	F.H.H	〃
8	ドラゴンバスター	7,176,570	豆尾	〃
9	グラディウス	1,175,000	CGP-HIR	〃
10	ノックダウン	119K	加藤淳	

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25—5677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	熱血硬派くにおくん	949,450	・・・	
2	スラップファイト	9,999,990	A-KO-LUM	
3	アルカノイド	1,223,760	大学生	
4	サイドアームズ	1,781,500	いぐち	
5	ザインドスリーナ	1,739,250	A-KO-LOM	
6	カイロスの館	368,400	・・・	
7	怒号層圏	417,550	A-KO-LUM	
8	ファンタジーゾーン	11,151,600	CKO-REM	
9	源平討魔伝	401,500	南野陽子	
10	草野球	7,457,000	T.S	



●ポニーワールド・ザ・コング

アポロ

東京都東村山市栄町2—16—18 ☎(0423)95—1880

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー	246,620	KIN	8面
2	アウトラン	28,150,680	M.Y	
3	奇々怪界	503,800	JST	12面
4	源平討魔伝	1,000,000	KIN	1の最終面クリア
5	メトロクロス	464,900	XOR	R=3回
6	ツインビー	3,258,900	KIN	
7	ワールドカップ	9:1	N.N	
8	飛龍の拳	6,181,400	YS☆	
9	バブルボブル	1,466,400	WAD	
10	ザインドスリーナ	556,210	ZAM	

ゲームセンタースカッシュ

東京都小金井市本町5—19—3 ☎(0423)85—4565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルボブル	2,900,380	林—2H	
2	熱血硬派くにおくん	564,150	GOLDEN ARM-BOMBER	
3	スラップファイト	2,706,440	石黒	
4	アルゴスの戦士	5,029,200	FAN-SDF	最終面
5	源平討魔伝	245,300	FAN-HDK	ランク最強
6	奇々怪界	537,550	FAN-HDK	13面
7	沙羅曼蛇	1,631,900	相川和貴	
8	快傑ヤンチャ丸	578,800	FAN-SDF	5面
9	アルカノイド	1,008,290	GOLDEN ARM-BOMBER	
10	クラウンズ・ゴルフインハワイ	8アンダー	LASER-S GOLDN-ARM-BONBER	

カジノカーニバル

東京都立川市柴崎町3—2—16 ☎(0425)22—2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーバブルボブル	9,999,990	EXCHANGER	ZAP 5回
2	奇々怪界	480,950	水子BOY名取	12面
3	ファイヤートラップ	6,409,050	一郎葉	52面
4	アウトラン	44,540,780	名取水子	デュアルウェイ
5	怒号層圏	294,990	一郎葉	4面
6	ロードランナーIV	1,091,260	とよけんぱ	30面
7	エンデューロレーサー	36,150,407	K.T.M.P.A	ゴール
8	サイドアームズ	1,758,200	豊犬派	全面クリア
9	快傑ヤンチャ丸	680,500	いっちゃん水子	2面(点稼)
10	アレックスキッド	141,580	I.S.P	4面

君こそゲーメスト

全国集計機種別 第1位から第3位

●バブルボブル

1P	9,999,990	全国の8人の皆さん
2P	12,702,890	ECM−ぷるぷる+ACU-YN(東京)

ライバルがほしいよ

●スーパーバブルボブル

1P	9,999,990	Spream-KW(宮城)
		ニュースター ぼちゃ(山梨)
		EXCHANGER(東京)
		STAC-NSB(大阪)
2P1位	13,130,340	ECM−ぷるぷる+ACU-YN(東京)
2位	6,275,430	OMOMO(IGC)+BLOOD(IGC)(岩手)

楽勝!楽勝!

●ローリングサンダー

1位	512,660	Spream-IZ(宮城)
2位	394,620	Y.W(愛知)
3位	377,300	ASCII-ALIEN(福岡)

●奇々怪界

1位	2,755,650	戦闘狂NUKEGAKE(埼玉)
2位	2,653,150	TOMOFUMI & DENCHAN(北海道)
3位	2,000,000	Spream(福島)

とにかく時間がかかってつかれました。

●サンダーセプターII

1位	496,980	FANCY-KETOSE(東京)
2位	479,370	KCH-TAG(宮城)
3位	464,290	CGP-CHIR石井(千葉)

●沙羅曼蛇

1位	10,000,000+α	KCH-TAG(宮崎)
2位	9,957,200	すばいきっど大和(千葉)
3位	7,473,500	Spream-KW(宮城)

ゲーメストのマップが役に立ったよ!

イカリがねえ…

●怒号層圏

1位	1,687,230	OMOMO(IGC)(岩手)
2位	1,512,200	セントラル&ペニーズ(TAK)(山梨)
3位	1,498,920	やったね木霊霊雪(京都)

トイレに行くのもガマンして、3時間かかったよ。APAPAさんのマップが役に立ったよ

●アウトラン

1位	4'47"50	てん (京都)
2位	4'47"75	日本じゃ2番だ㊧(東京)
3位	4'47"81	ECM-ZENJI(神奈川)

●ウェック・ル・マン24

1位	599.8	佐々木宏(東京)
2位	608.5	EXTRA(ETE)(愛知)
3位	617.5	PEN(北海道)

綱島キャロットハウス

神奈川県横浜市港北区綱島西2-2-9 ☎(045)544—1969

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー	243,900	ECL-TU	
2	快傑ヤンチャ丸	1,023,000	ECL-BILLY	
3	Mr.五右衛門	999,999+α	ECL-BILLY	ステージ22 5周目だ
4	沙羅曼蛇	2,623,300	EXTREME-JOE	4周目1面 ICQIN BLUE
5	ジャッカル	520,300	EXTREME-ゆう	じごくを見た
6	サイドアームズ	最終面クリア	ECL-AOYAGI	1COIN 180万だした
7	ブレイウッド	203,500	KISARAGI	
8	アルカノイド	最終面クリア	YAYOI	
9	奇々怪界	513,500	ECL-TOPPLE	1周目1ミスクリア R=12
10	アウトラン	8,796,000	SHATUKI	

インベーダーハウストップ

神奈川県藤沢市湘南台1-30-19 ☎(0466)45—8641

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドアームズ	1,819,400	藤井康之	全面クリア
2	ファンタジーゾーン	10,750,020	薩田芳一	
3	ワールドカップサッカー	クリア2−0	T.G-SA	
4	熱血硬派くにおくん	335,300	〃	
5	源平討魔伝	全面クリア	JAL、藤井、五家	
6	バブルボブル	3,548,450	石地	
7	アルカノイド	930,640	ALL	
8	アテナ	1,288,650	FOX	
9	アルゴスの戦士	3,566,890	加藤幸司	
10	ザインドスリーナ	653,320	FOX	

WE'LL TALK TAITO 小田原店

神奈川県小田原市栄町2-13-19 ☎(0465)23—5455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	56,650,600	ECM-ZENJI	4'47"81
2	バブルボブル(1P)	9,999,990	ECM-ZENJI	
3	バブルボブル(2P)	11,456,570	ECM-MAK+ ECM-ZENJI	ハッピー・エンディング
4	バルトリック	508,690	HAM	エリア3
5	カイロスの館	642,890	TEP	2周目
6	ジェネシス(PB)	47,930,630	ECM-CHIRICO·C	
7	快傑ヤンチャ丸	167,100	WIZ	
8	ブレイウッド	885,980	ECM-ZENJI	60面
9	怒号層圏	1,303,000	石井功一	1コイン1Pクリア
10	サイドアームズ	1,828,100	ECM-ZENJI	全面クリア

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1 ☎(0263)35—6744

	GAME	HI-SCORE	NAMG	備考
1	アウトラン	44,172,480	AIQ	5'03"12 デスバレイ
2	妖魔忍法帖	10,000,000+α	AIQ	残15 10周以上
3	ブレイウッド	3,111,800	AIQ	ステージ80 ループ
4	サイドアームズ	1,849,900	AIQ	クリア
5	プレビリアン	1,791,200	AIQ	ラウンド32
6	怒号層圏	1,396,200	AIQ	クリア
7	ザインドスリーナ	1,211,990	恵一&恵美	1ミス1コインクリア
8	奇々怪界	765,000	マイナーTAN (GAW)	
9	バルトリック	689,300	AIQ	1コイン AREA 8
10	ローリングサンダー	292,480	AIQ	ステージ8

ニシザワ双葉店 ナムコランド

長野県伊那市双葉町55 西沢双葉店内 ☎(0265)76—1212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドアームズ	1,792,600	ERI	
2	バブルボブル	2,907,980	アッポー軍団	
3	源平討魔伝	全クリアー	アッポー平沢	
4	ローリングサンダー	216,920	1UP	
5	ガルディア	478,500	アッポー軍団	
6	アレックスキッド	120,000	PIP	
7	奇々怪界	470,050	アッポー軍団	
8	沙羅曼蛇	2,187,700	AKABEE	
9	アルカノイド	872,800	ウラノ	全面クリア
10	テラクレスタ	3,000,300	NOW WIN	



●ウエストサイド

ウエストサイド

長野県長野市安茂里竹の裏1770—5 ☎(0262)27—3676

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルボブル	4,784,120	NRC	91面
2	サイドアームズ	1,755,600	宮尾照男	2P用1コイン全面クリア
3	ザインドスリーナ	2,414,490	室岡	1コイン全面クリア
4	ファンタジーゾーン	10,379,420	M・U	
5	奇々怪界	529,000	宮尾照男	2周目の4面
6	ローリングサンダー	86,660	WSジェームスディーン	
7	ガルディア	1,263,800	湯田剛生	
8	アルカノイド	738,300	二人組	全面クリア
9	スラップファイト	2,406,360	宮下正成	操作ナシ
10	アルゴスの戦士	6,144,620	NRC	全面クリア

皆の成果はまだまだ低レベルですが、全国で通用するようなハイスコアを送りたいですね。 (ウエストサイド店長 田原輝夫)

Pasadena

大阪府茨木市駅前町 1 -4-1　☎(0726)25-8270

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドアームズ	1,822,900	STAC-VIL & TS	IP. 最終面クリア
2	ローリングサンダー	151,040	吹田・高槻アホクラブ-VIL	入荷初日 AREA 5
3	恋のホットロック	1,058,000	高槻七中に歯向かう者、死あるのみ	
4	ファンタジーゾーン	26,277,930	STAC-NSB	44面
5	アウトラン	48,534,010	禁カブ STAC-VIL	4'55"37 レイクサイド
6	沙羅曼蛇	5,179,900	えぬえすびい	1コイン 7-6
7	ブレイウッド	6,000,000+α	STAC-T.S STAC-VIL	1コイン、80面ループ
8	怒号層圏	1,377,260	STAC-VIL & NSB	IP 3ミス 最終面クリア
9	奇々怪界	944,600	VT橋本VS RGモスラ	正攻法19面 VTの勝ち
10	スーパーバブルボブル	9,999,990	STAC-NSB	IP

ダイエーレジャーランド大和高田店

奈良県大和高田市幸町3-18　☎(0745)22―5881(内)275

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	27,903,350	PAR	5'07"06
2	スペースハリアー	37,218,750	MAN	18面
3	奇々怪界	404,050	DLL平野	12面
4	怒号層圏	192,300	MMK	
5	ファンタジーゾーン	20,235,800	上北＆今川	
6	サイドアームズ	1,830,800	マーボー	全面クリア
7	妖魔忍法帖	2,552,200	NOP.100／	8周
8	バブルボブル	2,551,060	NOP.100／	IP.1コイン 56面
9	ワールドカップ	2－0	天才ムタ君	全面クリア
10	源平討魔伝	192,200	MAMCHO	全面クリア

プレイスクェアスティング

岡山県岡山市本町1-3　☎(0862)32―9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドアームズ	1,760,700	稲葉一博	ノーマル
2	カイロスの館	306,850	NANNO♡	1コイン、ノーマル
3	ブレイウッド	227,070	Youko♡	F. 9、1コイン
4	奇々怪界	1,537,150	EBI	ノーマル
5	妖魔忍法帖	2,980,500	めぞん一刻 七尾こずえ	ノーマル
6	バブルボブル(IP)	2,825,810	小島鋭之	ノーマル
7	ファンタジーゾーン	18,855,060	林くん	ノーマル
8	××ミッション	9,999,900+α	AHOmk II ＋BON	途中交替
9	サラマンダ	2,277,900	SHARP SUPPERMZ	ノーマル
10	アルカノイド	1,244,710	T. Y	全面クリア

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町２丁目7-33　☎(0862)32―9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	44,220,410	ハッピー日下	5'02"78 タイム・イージー
2	プレビリアン	938,900	ぞうの耳はロバの耳	26面クリア
3	ファイヤートラップ	73,880	めぞん一刻 五代裕作	4面目
4	サイドアームズ	1,754,200	笑う標的	全面クリア
5	奇々怪界	1,118,000	しろ	14面
6	ギガスマークII	999,900+α	T.Y	
7	バブルボブル	5,874,610	T.S	
8	ブレイウッド	474,370	めぞん一刻 音無響子	22面
9	ローリングサンダー	235,140	BFX	8面
10	アレックスキッド	152,780	JOG	

コインスナック24

岡山県岡山市浜町４丁目22―29　☎(0862)64―8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルボブル	7,760,610	Mr.PAC-LAND	最高レベル
2	アウトラン	43,012,630	GNP	レベルⒸ
3	サイドアームズ	1,746,100	Mr.PAC-LAND	ノーマル
4	カイロスの館	426,250	北斗の拳	ノーマル
5	××ミッション	1,047,900	LAY.	ランクⒸ
6	ローリングサンダー	123,900	K・M.	ノーマル
7	快傑ヤンチャ丸	756,600	K・H.	4面
8	ジャッカル	329,100	M・K.	ノーマル
9	奇々怪界	340,900		ノーマル
10	怒号層圏	211,830	A・M.	ノーマル

ゲームセンターアスター

滋賀県大津市馬場1-13-9　☎(0775)25―1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	46,243,310	ASKA	5'00"31
2	沙羅曼蛇	2,435,900	NAO	4周 1コイン
3	怒号層圏	1,293,010	CDI	
4	バブルボブル	6,247,460	Sgt Pepper	3周 58面
5	ジャッカル	484,000	キムラ	1コイン
6	サイドアームズ	2,052,100	ASAKA	クリア
7	ローリングサンダー	129,940	木村	4面
8	ファイヤートラップ	5,150,000	XYZ-B	
9	快傑ヤンチャ丸	598,600	Sgt Pepper	
10	源平討魔伝	29,300	HIRAO	最低

ビッグキャロット京都

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティプランタンB1 ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プレビリアン	1,488,600	バロム・ワン	R.24
2	アレックスキッド(IP)	124,590	忍者部隊月光	R. 3
3	サイドアームズ(2P)	1,808,200(合計)	破魔蛇＆善ちゃん	合計4MISS ALL CLEAR
4	ブレイウッド(IP)	3,000,160	NEW	ZAP 4回 R.20
5	WIZ	2,721,940	K.YOSHIDA	
6	沙羅曼蛇	3,325,600	あんぐ商事	5－4
7	ロードランナーIV(IP)	2,817,150	ELO	R.51
8	スーパーバブルボブル	7,005,480	どーせ抜かれる	
9	アウトラン	4'47"50	てん	デュアルウェイ
10	バルトリック	257,170	BILL	AREA 3

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3　☎(075)711―2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒号層圏	1,498,920	やったね木霊霊雪！	全面クリア
2	奇々怪界	681,750	フェニックスさん	ROUND 11
3	源平討魔伝	1,000,000+α	疲れた木霊霊雪！	全面クリア
4	ロードランナーIV	2,974,250	BUG	ROUND 64
5	ザインド・スリーナ	9,999,990+α	すず丸、ZTA、KYU	全面クリア
6	ローリングサンダー	118,760	フェニックスさん	4面
7	サイドアームズ	1,880,400	すず丸	全面クリア
8	妖魔忍法帖	5,165,900	NEC＆浜田	8周目
9	アルカノイドII	922,480	無記名	全面クリア
10	エンデューロレーサー	17,120,025	げげつ	GOAL IN

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸丸太町西入る北側　☎(075)211―8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルボブル(スーパー)	9,867,020	ほりえ	8周と68面 1コイン
2	アウトラン(レイクサイド)	42,187,460	吉田賢司 75秒設定	4'52"37
3	アウトラン(デスバレイ)	37,544,790	吉田賢司 75秒設定	4'54"12
4	サイドアームズ	2,056,100	宮本伸一	最終面クリア ノーミス
5	ローリングサンダー	316,900	HCM-毛留名人	最終面クリア
6	奇々怪界	735,950	松村幸治	1周と7面 1コイン
7	ファイヤートラップ	1,000,000+α	それちゃん	1コイン
8	ロードランナーIV	3,521,670	TOM&KYU	1コイン(2人用)
9	アレックスキッド	117,860	裸亜具	3面
10	怒号層圏	1,282,700	ABA	最終面クリア(1コイン)

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮５丁目12―12　☎(06)953―9838

	NAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウェック・ル・マン 24	458,010	紀平健志	ゴールイン
2	アウトラン	36,817,750	GAW 桜高のかおり	レイクサイドゴールイン
3	サイドアームズ	1,839,400	GAW DISIR	最終面クリア
4	ザインドスリーナ	1,179,240	阿部徹也	最終面クリア
5	快傑ヤンチャ丸	779,000	GAW 桜高のかおり	
6	ロックオン	495,870	高井麻巳子	
7	バブルボブル	4,000,000	GAW 桜高のかおり	
8	ギガス	2,776,090	京大最高／	
9	妖魔忍法帖	5,000,000+α	松下俊二	
10	ファイヤートラップ	1,000,000+α	GAW 桜高のかおり	

プレイランド片町

石川県金沢市片町2-1-3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	38,081,000	やんちゃ姫	4'53"50 デスバレー
2	アルカノイド	880,420	SRX	全面クリア多数
3	サイド・アームズ	686,500	LIP	
4	スペースハリアー	29,002,680	かんや君	
5	ローリングサンダー	101,120		
6	バブルボブル	3,924,980	ノブ	IP.89面 1コイン
7	BIG. イベントゴルフ	18H-12	コンドー君	IP. 2コイン
8	熱血硬派くにおくん	558,600	テツオ君	
9	沙羅曼蛇	2,951,000	とよとみ君	
10	ロードランナーIV	44面クリア	M.Y.	IP. 1コイン

グラントハウス´マキ

本社 名古屋市瑞穂区豊岡通３丁目34-3　㈱東海アミューズメント

	GAME	HI-SCORE	NAMA	備考
1	沙羅曼蛇	4,867,200	パネポードラゴン	6－5
2	奇々怪界	853,600	SUPER-FFR	R18
3	快傑ヤンチャ丸	320,700	ショーナン バクショーゾク	R 6
4	ロードランナーIV	512,810	ショーナン バクショーゾク	IP R19
5	ファイヤートラップ	150,210	豊生ブレーキ	R 5
6	バブルボブル(2P)	5,863,130	ダメドラエンド ゲロゲロ	ALL
7	サンダーセプター	354,050	チョンマガエル	R 4
8	怒号層圏	31,4100	ミズシマ	ランゲルトジョー
9	源平討魔伝	12,5000	SUPER-FFR	全面クリア
10	ギガス	296,480	?	R12

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56-2670(100円コーナー)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	3,296,000	EXTRA-UUU	1コイン 5-1
2	ザインドスリーナ	1,166,400	AGF	1コイン 全面クリア
3	アルファックス・Z	10,000,000+α	MICKY	1コイン
4	アレスの翼	472,100	理江子	
5	サンダーセプターII	366,320	CSP-MAD	5面
6	フラッシュギャル	139,560	甲斐のBB	
7	怒号層圏	1,362,910	HCM-毛留名人	
8	ローリングサンダー	394,620	y・w	全面クリア
9	黄金の城	358,900	藤村君英	
10	サイドアームズ	1,831,500	HOK-しんくる	



●天野スポーツのゲームコーナー

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り１丁目12　☎(0532)55―8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウェック・ル・マン 24	555,770	EXTRA(ETE)	6'08"5
2	ローリングサンダー	299,260	EXTRA (IMM&AGF)	エリア 8
3	サンダーセプターII	441,890	EXTRA(Nov.)	6面
4	ファイヤートラップ	999,990+α	EXTRA (IMM&AGF)	11面で達成 残11
5	妖魔忍法帖	9,999,900	EXTRA-MSS	8周以上
6	快傑ヤンチャ丸	382,330	EXTRA-MSS	7面
7	ブレイウッド	1,489,600	ZAP.M.N.	1000POWER 58面
8	サイドアームズ	1,849,700	HDK.SHINKU	
9	バブルボブル(ノーマル、IP)	9,999,990+α	EXTRA-UUU	ZAP 4回
10	アレックスキッド	116,630	EXTRA (AFF&IMM)	3面

●いつも写真を送っていただきましてありがとうございます

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47—3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー	127,520	片山道久	AREA-3
2	奇々怪界	564,900	鈴木和彦	10面
3	サイドアームズ	1,467,600	入江慎也	最終面
4	快傑ヤンチャ丸	334,300	片山道久	4面
5	スーパーバブルボブル	5,544,150	古野裕志 古野正志	2P.100面クリア
6	ジャッカル	259,700	小森明彦	4面
7	沙羅曼蛇	2,393,600	古野裕志	4－2
8	ファイヤートラップ	36,440	古野正志	2面
9	怒号層圏	260,640	片山道久	1コイン　4面
10	メジャーリーグ	3,078,650	片山道久	78－0

ゲームスポット大橋

長崎市大橋町7—17　森田ビル1、2、3F　☎(0958)45—9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バルトリック	125,040	権藤雄一郎	2面
2	ラストミッション	294,400	谷口幸昭	8面
3	ザインドスリーナ	263,260	瀬川中也	3面
4	ローリングサンダー	140,180	永田哲也	4面
5	沙羅曼蛇	2,148,100	古野裕志	3－6
6	怒号層圏	162,030	小森明彦	3面 1P
7	アレックスキッド	71,990	井ノ上修	2面 1P
8	妖魔忍法帖	450,900	小柳和宏	8面
9	バブルボブル	1,801,610	吉田茂雄＆山本尚次	44面 2P
10	サイドアームズ	1,764,100	井ノ上修	ノーミスクリア 1P

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21—1441

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー	268,920	HKS	
2	アルカノイド	1,117,080	QQQ	
3	サンダーセプターII	441,010	HKS	
4	バブルボブル	2,944,870	HKS	
5	怒号層圏	313,600	HKS	
6	サイドアームズ	1,824,800	TOS	
7	沙羅曼蛇	2,167,800	ACM-SUPER Drunk	
8	奇々怪界	511,100	CTI	
9	快傑ヤンチャ丸	687,600	ACM-SUPER Drunk	
10	フレビリアン	1,144,400	HKS	

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎(0985)29—3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バルトリック	592,800	MGF-NYA	AREA5、ノーマル
2	ジャッカル	828,300	MGF-渕野	1P.1コイン ALLCLEAR
3	ローリングサンダー	266,860	MGF-EVE	1コイン AREA8、ハード
4	アウトラン	47,747,960	KCH-TAYO	4'55"68 Dコース
5	沙羅曼蛇	10,000,000＋α	KCH-TAG	1コイン 14周目　4面
6	怒号層圏	337,610	KCH-TAG	1コイン ザンゲルド
7	サイドアームズ	2,108,400	KCH-TAYO	1コインALL-CLEARハード
8	プレイウッド	422,830	MGF-EVE	1コイン　フロアー27　1P
9	サンダーセプターII	479,370	KCH-TAG	ノーミス、マスター
10	ザインドスリーナ	9,999,990＋α	KCH-TAYO	1コイン 全面クリア

ゲーメスト編集部

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	9,957,200	FAMK.すはいきっど大和	14－6
2	バブルボブル(2P)	12,702,890	ECMまいた ACU-Y.N	ALL
3	スーパーバブルボブル(2P)	13,130,340	ECMふるふる ACU-Y.N	ALL
4	ウェック・ル・マン24	551,830位	一徹2世	606秒くらい
5	ダンクショット	5面まで	♨	人間だ!!
6	グラディウス	20,000,000	めぞん一刻	256面クリア
7	マッピー	9,999,990＋α	めぞん一刻	ノーエブリ
8	リブルラブル	奇跡103回	Y.Nかうるさい	ノーエブリ
9	サンダーセプターII	462,730	螢	ますたあ
10	リベンジオブモアイ	あれはウソ	それはウソ	本当にウソ

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市京町8—2　☎(0956)24—0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドアームズ	1,796,900	YUKI	全面クリア
2	アルカノイド	109,800	ゲームショップボーイ	
3	スーパースプリント	75,960	山口　健	1コイン　レッドカーの助あり
4	ローリングサンダー	93,760	池田正寿	
5	沙羅曼蛇	2,489,600	山口　健	4—3
6	エンデューロ レーサー	1,686,017	H.R.X	3面
7	サンダーセプターII	209,800	山口　健	3面
8	奇々怪界	506,000	福田	
9	源平討魔伝	999,900	山口　健	全面クリア
10	××ミッション	719,000	H.R.X	

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2丁目6-7　☎(092)521—2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーセプターII	455,970	NYANKORO.T	全面クリア
2	サイドアームズ	1,828,600	KTJ	1P全面クリア 1コイン・ノーミス
3	バブルボブル	3,643,060	VIM	1P 1コイン　76面
4	ローリングサンダー	197,300	KAZUMI	
5	ザインドスリーナ	753,150	GM.C DURAN	
6	奇々怪界	714,050	KTJ	2周目の5面
7	××ミッション	2,644,100	WANG CHUNG	
8	妖魔忍法帖	5,000,000	やましたよしたか	
9	快傑ヤンチャ丸	601,400	KTJ	1コイン　7面
10	ニュー・アルカノイド	941,950	PIRELLI.	

プレイハウス—アスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	2,182,700	Mr.VEX	3－5
2	ジャッカル	375,800	M.SHIBAHARA	1P
3	アレスの翼	723,300	Mr.SHIBAHARA	1コイン
4	ロードランナーIV	209,820	Mr.VEX	1P
5	ローリングサンダー	268,880	S.IKEDA	エリア8
6	ダーウィン　4078	525,780	S.SAKAKI	
7	アルカノイド	1,217,360	M.SHIBAHARA	全面クリア
8	奇々怪界	628,300	N.MAEDA	2周目
9	源平討魔伝	999,900＋α	O.MAEDA	全面クリア
10	ASO	2,698,470	Mr.ILS	全面クリア



●プレイハウスアスカ

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37—1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	2,133,900	S.Y.F	1コイン　3－6
2	源平討魔伝	314,900	大野健二	〃　最終面クリア
3	アルカノイド	862,430	T.Y	〃　〃
4	怒号層圏	1,239,690	S.Y.F	〃　〃
5	ローリングサンダー	130,100	馬場淳司	R.4
6	ファンタジーゾーン	13,001,300	矢幡智寛	2－5
7	グラディウス	906,300	バラ木	3－2
8	スーパーゼビウス	1,999,100	GIL	ZAP　4回
9	ガントレット	3,996,769	田上貴之	レベル　138
10	ドラゴンバスター	4,168,050	音無響子&GIL	R.63

TVプレイハウス ミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1　☎(0862)72—6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウェック・ル・マン 24	459,970	平田	全面クリア 54.4km
2	サイドアームズ	1,790,800	つるみ	1P　ノーマル 全面クリア
3	恋のホットロック	369,500	原田敏文	1P　ノーマル 5面
4	アレスの翼	412,100	C.C.B	1P　ノーマル
5	奇々怪界	294,350	原田敏文	ノーマル 7面
6	妖魔忍法帖	645,500	もりた	ノーマル
7	怒号層圏	196,270	原田敏文	1P 絶望の門
8	UFOロボダンガー	293,300	原田敏文	ノーマル
9	バブルボブル	3,221,530	門脇	1P　66面 ノーマル
10	アテナ	829,200	原田敏文	1コイン 全面クリア

ビデオゾーン50

鳥取県米子市難町2—52　☎(0859)22—9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プレイウッド	983,290	古志	1コインノーマル
2	アレックスキッド	164,300	古志	〃
3	バブルボブル	4,353,150	大谷	〃
4	ファンタジーゾーン	9,075,700	APE	〃
5	サイドアームズ	1,786,300	KIJ	〃
6	沙羅曼蛇	1,694,600	IMO	〃
7	快傑ヤンチャ丸	714,300	大谷	〃
8	ザインドスリーナ	648,660	長尾	〃
9	ハングオン	33,730,500	岩内	〃
10	熱血硬派くにおくん	605,250	荒島	〃

WE'LL TALK TAITO 大街道店

愛媛県松山市大街道1-6-4　☎(0899)33—6806

	GAME	HI-SCRE	NAME	備考
1	アウトラン	15,582,270	DOG	ゴール
2	熱血硬派くにおくん	322,350	SURPASSER-LEE	
3	ダンガー	2,270,800	SURPASSER R･T	ノーマル
4	バブルボブル	3,093,850	中野浩一	ノーマル
5	快傑ヤンチャ丸	123,800	SURPASSER-LEE	3面
6	バルトリック	221,910	SURPASSER-KEN II	3面
7	ザインドスリーナ	1,220,060	山下茂樹	最終面クリア
8	妖魔忍法帖	1,725,000	SURPASSER LEE	ノーマル
9	奇々怪界	721,400	SURPASSER R.T	12面
10	アルカノイド	871,360	大橋　誠	最終面

●新装オープンと共に店名も「ジョイランド松山」から「WE'LL TALK TAITO」大街道店となりました。（松原健二）

WE'LL TALK 市駅店

愛媛県松山市湊町5-5-7　☎(0899)32—3821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハリウッドヒート	39,092,490	小林　博	
2	妖魔忍法帖	2,455,100	SURPASSER. LEE	8周目
3	エキサイティングアワー	1,937,700	SURAPASSER. LEE	97面 3時間55分
4	バブルボブル	3,063,540	岩崎文則	58面
5	奇々怪界	1,024,450	SURPASSER. R.T	
6	バルトリック	228,960	SURPASSER. KEN II	
7	アテナ	5,232,950	SURPASSER. R.T	
8	エンデューロ レーサー	31,190,636	SURPASSER. LEE	4'06"　46ゴール
9	アルカノイド	1,252,950	岩崎文則	ALL
10	フェアリーランドストーリー	4,180,680	MAMAZU	最終

ゲームスポット

福岡県大牟田市新栄町16—10　☎(0944)54—0718

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー	377,300	ASCII-ALIEN	10面クリア
2	沙羅曼蛇	3,000,800	ASCII-ALIEN	4-5　1コイン
3	沙羅曼蛇(2P)	2周目の1面	OPA&LAYZNER	共に1コイン
4	妖魔忍法帖	441,000	BON	1コイン
5	ファンタジーゾーン	18,325,610	OPA	33面（輸出版）
6	奇々怪界	279,850	TBT	7面
7	アルカノイド	1,039,120	NAO-L レアメタル	ALLクリア
8	ダーウィン4078	11,164,350＋α	ASCII-チェストバスター	12－15
9	のぼらんか	998,360	FEY-TAS!!	5面
10	グラディウス	5,000,000＋α	ASCIIはBIGCHAMP	10-2点かせ有

頑張ったぜコーナー



ご当番編集長 山河悠理

うーん、今回は編集長というわけだったんだけど、ほとんど仕事をしとらん。もっとも編集員諸君のために、雑用をいつもよりやったという感じはあるな。次号は風見螢編集長です。よろしく。



さらまんだのことで沢山の手紙をいただいた。ところが多すぎて全部の人には返事が出せなかった。そこで次号で、皆さんの質問に答えるのでゴメン。

（スパイキッド大和）



久し振りに帰省も兼ねて静岡のキャロットとPC豊橋をまわりました。静岡弁（?）がなつかしかった。

（GOD）



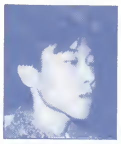
オリジナルゲームあれ、間違えた。何回やっても入力ができない思ったらボタンが逆だった。放浪の旅続くジャッカルでした。　（REO　Y・Y）



こら、南天堂書店で、ゲーメスト5号を立ち読みだけして帰った君、背後で私の目が光っていたのを知っていたかな。

（伴北）

VGM担当2回目。セガとタイトーのレコードを紹介したけど、どうだった？ もっと勉強しろって？ ウン。（JUP阿部）





いやあ〜っ先月のクロスワードは誤字脱字だらけで訳がわかんなかったでしょ？ 全部僕の字の汚なさが悪いんです。

（反省の赤斑）



5日間、ゲーセンを求めて富山、石川両県をかけずりまわりました。印象に残ったのは富山と金沢のタイトーの店。両方とも一等地に、まるでブティックのようにたっているからスゴイ!!

（もう春休み　御旅屋）



この本が出る頃にはテスト中の私…。はてさて進級できるかどうか。思案逃亡中の私です。

（慶一郎）



うおーっ！マークⅢのハリアー難しいぜっ。マークⅢでここまでやれるとは驚きだ。

（鈴木　炎）



やりがいのある仕事というのは、えてしてつらいものである。が、それをやりとげた時の充実感はそれに勝る。さらに、読者の喜びの声を聞いた時の嬉しさは、それにも勝る。

次号ご当番編集長は私。

（みじん隠れ　螢）

次号(4月号)は2月28日発売!!

●ワスレルデナイゾ

春ですネ。お休みが続きますネー。

何しましょうか?・これだ!!

シューティングゲーム大特集

☆バミューダトライアングル　☆サラマンダ　☆ダライアス

☆サンダーセプターⅡ　☆グラディウス　☆バブルボブル（エッ?）

GAMEST 3月号

■昭和62年3月1日発行　第2巻2号通巻6号

■編集兼発行人　加藤　博

■発行元　株式会社新声社

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

電話 03（293）9321

編集部 03（293）9324

■印　刷　耕文社

◆編　集

御旅屋喜久　風見螢　山河悠理　大和和大　林慶一郎

GOD鈴木　石井ぜんじ　REO. Y. Y.　ゼブ鈴木

宮崎一徹　JUP阿部　赤斑　APAPA　田口あゆみ

斉藤智晴　植村伴北

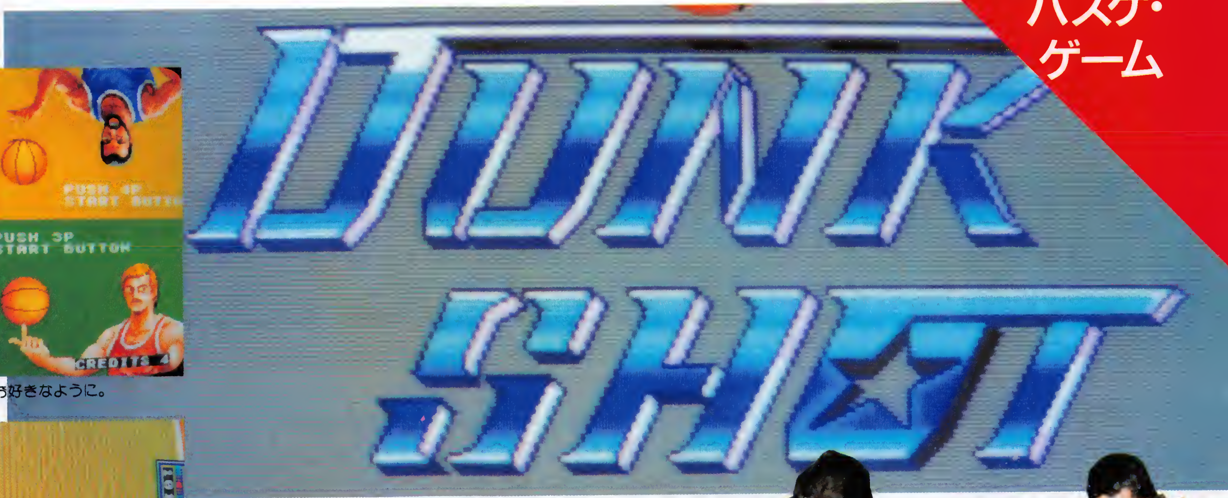
萩原祐四郎 高橋己代子

◆協力スタッフ

SHEEP STUDIO　エジマ企画　クリエイティブ・メイト

古本如洋　松川由雄

4人同時のバスケ・ゲーム





4人用をするか1人用をするかはお好きなように。


ジャンプボールでスタート（試合途中なんだけどね）。



今回、セガから出たバスケットボールゲーム「ダンクショット」は4人同時プレイが可能なんだけど、なんとトラックボール使用なのだ。

反則の嵐!!チャージング

内容を紹介しよう！ といってもスポーツゲームだから省略しよう。バスケのルールがわからない人は教科書でも読んでくれ。

ルールはほとんど本物のバスケといっしょだ。適当にトラックボールをまわしていると、すぐにチャージングをとられるぞ。

ここで、ゲームスタートからの流れをみてみよう。

まず、コインを入れてスタートするとネーム入れからはいる。好きなネームを入れよう。

ネーム入れが終わるとゲームスタートだ。ボールの取りあいでジャンプボールになる。ゲームスタート時の点数は100対101。1点負けているのだ。残りタイムは1分30秒。この間に逆転しないと（引き分けでも）ゲームオーバー。勝つと次の試合に進める。そのかわり、点差が100対103になっている。これは勝ちつづけるごとに2点ずつ増える。


きまった、ダンクショット!! ZNJチーム2点先取。


SPYチームのフリースロー。残りタイムはあと1秒。おわった…。



3試合目。点差は5点。ECMチーム逆転なるか？

伝授！必勝法

必勝のコツとしては速攻が命。ゴール下まできて、ゆっくりシュートして確実に点をとろう。あとは、パスワークをうまくすることかな。

次に多人数プレイだけど、いずれも人対人だ。

○2人…1P対1P
○3人…1P・3P対2P
○4人…1P・3P対2P対4P

くれぐれも、多人数プレイの時に熱中して、空手チョップなどしないように。

1人用のラウンドは10ラウンド。ジュニアハイスクール・ハイスクールチャンプ・カレッジI・II・III・プロ・プレイオフI・II・III・ワールドカップといった具合だ。

開発の人の話では、人間で消せるのは5面まででしょうといっておった。私は5面で終わりました。あー、人間でよかった。

P・S 各面で勝つとちょっとしたデモがあり、セガのゲームのキャラクターが応援してくれるぞ。あと、BGMも各面ちがうのでいいぞ。

（一年間だけバスケ部員・ゆ）



ペンゴたちのアトラクションです。このあと○○ちゃんや○○○○○○○も。

サイドアームズ

強力な武器やモビルスーツを操る「ボゾン」の攻撃で壊滅的打撃を受けた人類を救うべく、最後の切り札として出撃した2機のモビルスーツがいた。

2人同時プレイも可能

カプコンのニューゲーム、「サイドアームズ」を紹介しよう。ゲームは2人同時プレイ可能で、途中参加（俗にいう「乱入」）もできる。また、1人プレイ時は1P側or2P側どちらでもプレイすることができるので、コイン投入後、好きな方のスタートボタンを押してくれい。

また、ここでどちらを選ぶかによって、後で説明する合体時に使える武器が異なるので、そこらへんも考えておくようにしよう。

武器チェンジは素早く

さて、次は自機の操作についてだ。使用するのは8方向レバーとボタン3つで、自機はもちろん8方向に動ける。

ボタンの方は左側ショット、右側ショット、そして武器のチェンジボタンだ。左側ショットボタンを押すと左側に自機が向き弾を撃ち、右側ショットボタンはその逆だ。ここが大抵のゲームと少し違う所だ。つまり、左側に後退しながら前方（つまり右側）に弾を撃つということが出来るわけなんだ。慣れないうちは少々やりにくいかもしれないけど、使いこなせばこちらの方がはるかに便利だぞ。

次に武器チェンジボタンだけれども、このボタンはゲーム途中で出てくるPowを撃つことにより現れる武器パーツを取って、はじめて使用できるんだ。最初自機は何のパワーも持っていないので、Powを撃ち、ひたすら武器をためよう。

装備したパワーはストックすることができ、画面下方にあるゲージに黄色の文字となって表示される。その中で全体が黄色に光っているゲージが、現在チェンジボタンで選択されている武器だ。

ストックしてある武器はチェンジボタンによって、1つづつ左から右へチェンジすることが出来るので、早く武器のチェンジの順番を覚え、ゲーム中に素早い武器チェンジができるようにすることが上達への早道だよ。



地球を救うべく、いざ出撃！

Powを撃て!!

さて、それでは次にPowについて詳しく説明しよう。

ある敵を破壊することにより出現するPowは、それをそのまま取れば自機の移動スピードが3段階まで速くなる。画面左下の「SPEED」という文字の横にあるゲージが現在のスピードだ。

次に、そのPowを撃って回転させることにより、いろいろなパワーアップパーツが現われる。もちろん変化する順番は決まっていて、図のようになっているんだ。

武器パーツは同じものを2～3回取ることによってレベルアップするんだけど、自機がやられると、その時選択されていた武器がなくなってしまうので要注意だ。

それでは、次にパーツの説明だ。

●BIT

これはBITと呼ばれる小さな玉がプレイヤーのまわりを回って、いっしょに弾を発射してくれるパーツだ。BIT本体は敵やその弾を防いではくれないので要注意。最大3コまでつけられる。

●S・G・

前方へ広い角度で撃てるショットガンだ。射程がある上、連射できないのであまり使えないけどね。パーツを取るごとに、3方向→5方向→7方向と角度が広がるぞ。

●M・B・L・

破壊力バツグンの兵器、メガバズーカランチャーだ。連射こそできないけど、貫通力もあり、敵巨大戦艦に最適だ。2段階パワーアップするぞ。

●3WAY

ゲーム中、最も使えるパーツだ。連射も出来て、広い範囲の敵をやっつけることができる。2段階パワーアップする。ゲーム中は、なるべくこのパーツを先に取るようにしよう。

●WOꟼ（ウォップ）

これは武器じゃないんだけど、Powを取って上がったスピードを1段階もどすことができるパーツだ。3段階目のスピードに慣れてしまえば、べつにどうでもいいパーツになってしまうけどね。

WOꟼをさらに撃ち続けると、おなじみ弥七か佐吉に変化するぞ。どちらかを取れば、AUTO攻撃が可能になる。

●AUTO（弥七）

ショットボタンを押しっぱなしで、前方にビームを連射できるという、とても気持ちのよい武器だ。この武器は特にセンチピードとの戦いに威力を発揮するぞ。

●AUTO（佐吉）

前方の他に、上と下の3方向に連射できる武器だけど、弥七ほど連射できないのでそれほど強力とは言えない。

「Pow」の回転の順番

Pow→BIT→Pow→S.G.→Pow→M.B.L.→Pow→3WAY→Pow→woꟼ→弥七
↘佐吉



3WAYは強力な武器だ。



みよ！　これが弥七AUTOだ。だぁーっ！

絶体合体!!

絶対合体 α and β

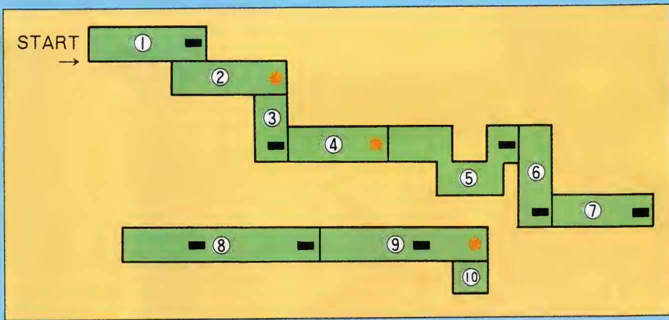
さて、いよいよこのゲームの特徴の一つである合体についてだ。

マップ上のどこかに隠されている合体POWを取ったのが1P側だとα合体、2P側だとβ合体できるようになっているんだ。

2人同時プレイ時は、合体POWを取った方のプレイヤーが合体中の操作を行ない、通常と同じようにパワーを使え、チェンジボタンで武器を選択できるんだ。もう一人は何をするかと言うと、合体時のみに使用できる武器であるαクラッシュ（α合体時に使用可——8方向に発射）かβフォトン（β合体時に使用可——8方向へブーメラン状のビームが飛ぶ）の発射をショットボタンにより行なうだけだ（押しっぱなしにしとくだけでOK）。

1人プレイ時でも、どちらかのプレイヤー機（自分のプレイしていない側）が後方より出現し合体するので心配はいらないぞ。

そして、合体すれば、敵の攻撃に2回まで耐えられるようになり、かなり楽になるけど、スクロールする地形にはさまれたり、それ以上の攻撃を受けると、分離してしまうぞ。



各ステージはこうなっている

それでは、各ラウンドについて説明していこう。

まずはマップを示しておいたので、そちらを見てくれい。マップ上にある番号がラウンドを表しているんだけど、このゲームには、ラウンド表示が出ないので、この番号はだいたいの目安として見てほしい。以下、この番号をラウンド数として説明しよう。

ラウンド1

ここらへんは敵の攻撃も弱く、弾もあまり出してこないので、パワーアップに専念できるぞ。途中にある海からは敵が出現して攻撃してくるので気を付けよう。

この面のボスはイノシシみたいな奴、タルタロスだ。

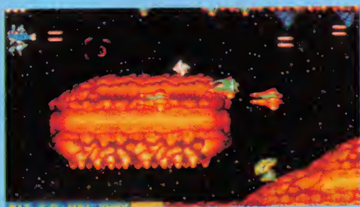


こんなやつ弱いよわい。楽勝じゃ。

ラウンド2

むき出しの岩で覆われている大空洞だ。途中、少し縦スクロールするが、この時画面外から自機に向かって飛んでくる敵には十分注意しよう。

この面から、地形の起伏が大きくなるので、スクロールしていく時はさまれないようにしよう。



天井から落ちてくるミサイルは、撃つか地形に当たるかすると突っこんでくるぞ。

しばらく進んで行くと、背景は岩からメカへと変わり、回転するボス、ギガイアが出現する。かなり巨大で強そうだけど、弾しか撃ってこないので簡単に倒せるはずだ。

ラウンド3

縦スクロールに変わるこの面が、このゲーム第一の難関だ。四方八方からの攻撃にキミは苦しめられるはずだ。

水色の有機細胞と細胞が結晶化したクリスタルが作る複雑な地形に加え、後半にはシャッターも登場し、難易度はいきなり上がる。それだけに、ここを抜ければかなり先にまで進めるようになるぞ。また、どこかに1UPキャラもかくされているぞ。



戦艦フレイダーマウス出現。

ラウンド4

ラウンド2と少々似ているが難度は段違いだぞ。おまけに、このラウンドはかなり長く、苦戦を強いられる。特に、この面に多く出現する敵、センチピートのしつこい攻撃にも要注意だ。



センチピートにしつこくつきまとわれているぞ。3WAYで応戦だ。

ラウンド5

ピンク色の活性化した細胞が上下から突き出し、通路はかなり狭くなっているぞ。こういう所では3WAYショットが効果的だ。細胞地帯を抜けると、舞台は水中へと変わり、敵モビルスーツ「ズゴック」が攻めてくるぞ。

この面のボスは、3面と同じ奴だ。



ここは水の中だ。おや、下に見えるのは巨神兵の骨ではないか。

ラウンド6

画面は再び縦スクロールへと変わり、敵のエネルギータンク群が並ぶメカメカしい面だ。基本的にはラウンド3と同じようなやり方で大丈夫。

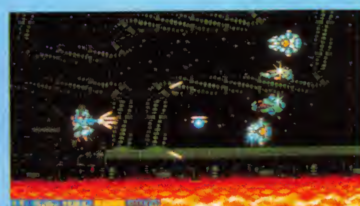
この面のボスはビームとミサイルの他に、体当たりまでしてくる強敵、ウイーズルだ。



合体Powがあんなところに…。これはありがたい。

ラウンド7

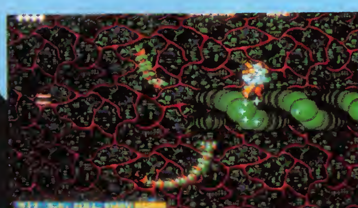
画面下部にあるマグマが赤く光る美しい面だ。この面は障害物も少なく比較的易しい面だといえるだろう。この面を抜けると敵の攻撃もクライマックスをむかえるぞ。



ビッグコアみたいな奴、フラッシュCタイプにはやっぱり3WAYがいいぞ。

ラウンド8

メカにからみついている血管が気味悪い面だ。敵の攻撃も今までの面の数倍上をいくものだ。特に、センチピートとの混合攻撃は強いぞ。この面には敵戦艦ウイーズルが2機登場する。



うぉーっ。ついてくるんじゃねぇー。死ね死ねぇーっ。

ラウンド9

いよいよ敵本拠地へ侵入。ここまでくれば最終面も目の前だ。この面もボスが2機登場するが、たいしたことはない。

ラウンド10

最終兵器「モビルアーマー・センチピート」との戦いだ。こいつは弾を8方向に乱射して画面中を動きまわる。弾の間をかいくぐって連射だ。この時常に、ある程度の距離を保って逃げれば楽だぞ。こいつをたおせば、30万点ボーナスと共にメッセージが出て全画面クリアとなる。



ギガイア登場。中心部をねらえ。



こいつが最後の敵だ。おや、よく見ると合体Powと1UPキャラが…。

音楽もいいぞ

とにかくサイドアームは、はやりのロボット＋変形の要素をとり入れたゲームになっている。自分の使える武器も沢山あるので、かなり楽しめるゲームだろう。グラフィックもカプコンらしく、リアルだ。BGMも味が出ているぞ。

（鈴木 炎）

ーセプターII

からって
エーあぶない！

敵にやられるぞ!!

操縦桿とアクセルで楽しい操縦

このゲームはコクピットに座って操縦桿とアクセルで遊びます。

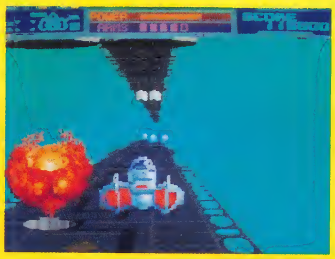
自機は操縦桿を前に倒すと下に、手前に引くと上に、左右に回すと左右に動きます。アクセルは当然スピード調節に使うわけですが、ゲーム中に踏み込んだアクセルをもどすことはないでしょう。

操縦桿には、左右それぞれに2個のボタンが付いていて、人差指側のボタンを押すとノーマル弾、親指側のボタンを押すとハイパー弾を発射します（ハイパー弾は1コースに5発まで）。ノーマル弾、ハイパー弾をうまく使ってPOWERがゼロになる前にゴールインして下さい。

強物ぞろいの敵キャラ達

敵は色によって強さが変わります。赤はダメージ1、紫はダメージ2という様に、赤→紫→緑→黄の順に強くなっています。また、隕石、柱、3Dモノリス（バキュラ）、棒、スパーク、炎は障害物なのでノーマル弾で破壊することは出来ません。でもハイパー弾を使えば隕石、柱、3Dモノリス、棒は破壊することが出来ます（ただしハイパー弾直撃）。

ノーマル弾で破壊出来る敵には階級があり、弱い方から順にフリゲートクラス、デストロイヤークラス、クルーザークラス、バトルシップクラスとなっていて、得点もそれぞれに応じて違っています。



オットあぶない！

バトルシップクラスの敵は子分をすべて破壊しないと、やっつけることが出来ません。さらに、バトルシップクラスの敵がいる時には自機のスピードが落ちてしまうので早めに破壊してしまった方がいいですよ。



肉ダンゴだ～っと！









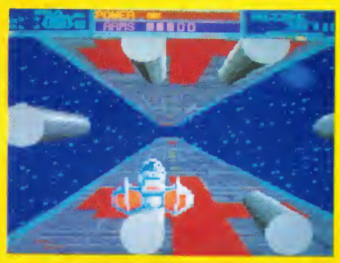
質量共にタップリの敵キャラ達



いざ、スタート



ちゃんと真中を飛ばなきゃ！



きれいなバラにはトゲがある…



ここは…

ムの極致

サンダ

とってもキレイだ 見とれていたらヒ



きれいなタイトル！

コースは変化に富んでるぞ！

コースは変化に富んでいて2つに分かれたりします。また明るい色の狭いコースは、ハイパースペースになっていて、通常より速いスピードが出るので、POWERを節約することができます。コースをはずれるとスピードが落ちてしまいますから、なるべくコースの中を飛んだ方がいいでしょう（ただし、障害物をよける時にはコースをはずれるのも有効です）。

ところで君は、全6ROUNDをクリアできるかな。

ああ助かった！味方機が出現

ゲーム中に、後方からホワイトサンダーセプターが出現することがあります。これは味方機であり、エネルギーボールか、またはバリアボールを置いていってくれます。どちらもありがたい物ですから取りのがしのないように。

また、バリアはハイパースペースに入る時には必需品と言えるでしょう。

すごいぞ 3Dグラフィックス

このゲームの一番の特徴を挙げれば3D（3D-MENTION・3次元）であるという点でしょう。

いまや3DはVHDなどではやりですが、それと同じように、ゴーグルのようなものを通して画面を見るようになっていて、本当にスバラシク3Dしています。

原理を説明すると、まず画面の方は少しずれた画面を2枚もっていて、常に切り換えています（このためゴーグルのような物を通さないとブレて見える）。

そして、ゴーグルの方では片目づつ順番に見えなくすることによって、左右の目から見る画像に遠近感を出しているわけです。とっても3Dがキレイなのでゲームというよりはシュミレーターの一種として考えた方が良いかもしれないと考える私でした。

（慶一郎）







バキュラの群れ。

ハイパー弾発射！ 柱も破壊！







味方機出現！ そしてバリアボールが… バリア装着でハイパースペースもらくちんらくちん。



コースをはずれてどこいくの？



ナイス！ ゴールイン。



あーあ終っちゃった。

3 D ゲ ー

タイミングがものをいう！キャラクターゲーム

アレックスキッド

失われた星座を求めてアレクとステラが繰り広げる大冒険

甘くはないのだ アレクとステラの旅立ち

昔ある所にラダクシャンとニルバーナという2つの小さな国があった。

ラダクシャンには、アレクという勇敢な王子がいた。また、ニルバーナにはステラという明るくしっかりした姫がいて、2人とも小さい頃から大変仲が良かった。

ある日、アレクが物知りな神官ダレダの所へ遊びに行くと、ダレダはアレクに、今年がちょうど千年に一度の夜空の異変が起こる年らしいということを話した。

数日後、異変は起こった。夜空にあったひときわ光る星がどんどん明るさを増して夜空を横切ったかと思うと、その跡には先程まで見えていた美しい星座がまったく見えなくなっていたのだった。

これを知った国じゅうの人々は嘆き悲しんだ。

人々の様子をみた2つの国の王達は、これから先どうなるだろうかとダレダに相談した。ダレダは大昔の書物に書いてあることを読んだ結果、王家の血筋の者が星座を捜しに行けばよいことを告げた。

偶然、この話を耳にしたステラは申し出た。

「お父さま。私とアレクが星座を取りもどしに行って来ます。アレクがいれば怖いものなど何もないわ！」

かくして、2人の星座をめぐっての冒険は始まったのだった。

個性的だぜ キャラ100以上

セガ・システム16シリーズ第6弾、アレックスキッド(失われた星たち）の紹介だ。

アレックスキッドは、もともとセガマークIIIのゲームとして発売されていたので覚えている人もいるんじゃない？

マークIII版では、アドベンチャー要素の入ったゲームだったけど、ビデオゲーム版ではゲーム内容は全く違っていて、リアルタイム要素の強いキャラクターゲームとなっているぞ。と書いただけではわかりにくいと思うので、少し具体的に書いてみよう。

登場するキャラクターがなんと100以上。またそれぞれ個性的な動きをしていて、リアル。

2人同時プレイが可能になった。

コンティニューが可能（4面まで)。

変化にあふれる地形。

音声合成。

などなど、リアルタイムゲームとしてはなかなかの出来ばえだ。

チームワークでせめろ！

ゲーム目的は、各ステージの終わりにあるミラクルボールを取り返して、7面のおわりにあるジグラットまで運ぶことだ。もちろん行く手には様々な難関がまちかまえているので、そう簡単にはいかないぞ。

さて、操作だけど、これはいたって簡単で、8方向ジョイスティックとジャンプボタン、ショットボタンで主人公アレクかステラを動かせる。

2人同時プレイも出来るけど、その時注意すべきことはお互いに当たり判定があることだ。だから、アレクとステラが押し合いをして、片方が崖から落ちてしまうといった悲惨な事件が起ってしまうんだ。とは言っても悪い事ばかりじゃなくて、片方がもう1人の頭の上に乗るということができる。これを利用して、普段登れない所に行けたり、狭い足場でも2人で通れたりするんだ。チームワークがものをいうぞ。



犬の出す鳴き声の文字をボーナスキャラだと思って取らないように。





上のレールにぶらさがって進めばかなり楽だぞ。下に降りたい時はジャンプボタンを押そう。



激しく上下するピストン。上に上ったときにタイミングよくジャンプしよう。



ラウンド2の始まり。星座盤の中に示されたのは、オバオバじゃないか。



こいつがラウンド1のボス的存在だ。はねながら近づいてくる音符をよけながら先に進もう



上下する臼歯につぶされないように。ここはとても難しいぞ。失敗してホコリになってしまったアレク。



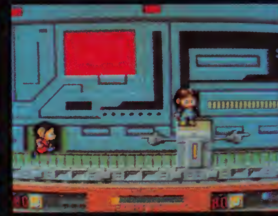
いきなり頭上から落ちてくるなーっ！　イカリがねえ〰〰。



丘の上には、はじらいもなく汚ないケツをふりふりするにいちゃんが…。思わず目をふせるステラちゃん。



ここはタイミングがむずかしい。ミスると、アレクははるか下の谷底へ…。



うーん、動く床なんて、カルテットみたい。途中にある「つんつく指」に当たると死んじゃうぞ。



伸縮をくりかえす肺胞。グ〇ディ〇スの細胞みたい。おいしそー。



ウンコのように卵を落とすヘンな奴。卵は地面に落ちるとかえっておそってくるぞ。



ここから水の中での闘いが始まるぞ。ブクブク…。



うわーっ、ガンセキにはさまれたっ！　寝るたびに方向転換するぞ。



ここはジグラット。氷の針にさわると、このとおり死んでしまいます。かわいそうなステラちゃん。



ジャンプの連打できりぬけろ！　アレクは先にあの世へと旅出ってしまいました。



波うちながら進んでくるボーンフィッシュ(バルダみたい)。タイミングよくよけろ。



おっ、こんなところにペンゴがいた。氷のブロックにはさまれないよう注意しよう。



「ぎゃあ――」。アレクはジゴラのおいしいエサになってしまいました。



ついにジグラットに到着。この先何が起こるかは自分の目でたしかめよう。

グッズを取ろう

ゲーム中に出てくる星にさわることで手に入るグッズについて説明しよう。

まずはパワーアップグッズで、プレイヤーの能力を一時的に（10秒間）アップさせるものだ。それには、移動スピードアップとジャンプ力アップ、それに前方に撃てるショットが2種類ある。それぞれ、取ればゲーム展開がたいへん楽になるので、見のがさないようにしよう。特にショットは使えるぞ。

他のグッズについて、まずはタイムボーナスだ。これは、画面の下部に表示される残りタイムを一定量増やしてくれるんだ。とは言っても、普通にプレイしていて、残りタイムの少なさに苦労することはあまりないけどね。次に、スコアボーナス。いわずと知れた得点が入るだけのグッズだ。

他にもカギとかいろいろあるけど、それはキミ自身で効果を確かめてみてくれい。

飽きさせないぞ 面の変化がすばらしい

さて、このアレックスキッド、面数は14面あるけど、実際は8面以降は1〜7面と同じなんだ。（とはいえ、8面以降は敵も沢山でてきて、だいぶランクアップしてくれるけどね。）

画面下部中央にある黄色いメーターは、現在プレイヤーがどの位進んだかを表していて、全部黄色になったとき、つまり、その面の最後まで行くと、ミラクルボールの隠されている場所へとたどりつく。その面が始まるとき、星座盤内に示された物がそこにあるはずだ。それに触れれば、ミラクルボールをひとつ取り返したことになって、面クリアだ。

それからラウンド4は途中で水中になっているけど、ここでの操作は8方向レバーで行なうようになっていて、ジャンプボタンを連打すると動きが少し速くなるぞ（この操作はマークIII版と同じ）。

とにかくこのゲーム、面の変化に富んでいて、次々と奇想天外な仕掛けが展開するのでプレイヤーを飽きさせないぞ。

ただひとつ難点と言えば、難易度がかなり高いということだ。（なに？・ボクの腕が悪い？）初めてやった人は、ほとんど1面もクリアできないだろう。かといって、クリア不可能な面があるわけではなく、コツをのみこめばクリアは簡単だ。つまりパターンを作ってしまえばいいんだ。

そういう点でもアレックスキッドは、やればやるほど上達する、やりがいのあるゲームといえるだろうネ。

（鈴木 炎）

ローリングサンダー



ただひとり闇の秘密組織にのり込んだ君のマシンガンがキラリと光る。怒りの火ぶたが炸裂！

六〇年代後半のNEW YORK

謎の男、マブー率いる秘密組織ゲルドラは、秘かに世界征服を狙っていた。

WCPO（世界刑事警察機構）の特殊工作部隊、ローリングサンダーの女性工作員レイラは、秘密を探るためゲルドラの地下基地の奥深くもぐりこんだが、逆に捕えられてしまった。

このままでは、レイラは抹殺され、マブーの秘密は永久に闇へ葬られてしまう。

彼女を救出するため、ただ一人ゲルドラへのりこんでいった男がいた。彼のコードネームは「アルバトロス」。ローリングサンダー随一の腕きき工作員である。

——銃口が光る！ それが闘いのはじまりだ!!



コミカルな動きをしますネ。



ドアに入る時は敵を倒してからの方が…。



アレー。行っちゃったよ…。



死んでも手榴弾を投げる奴がいるので。



ちゃんと銃をしまうんだョ。

HOW TO PLAY

レバー左右で左右の移動。レバー上＋右ボタンで2階へジャンプ。レバー下＋右ボタンで2階から下へ降り、ドアの前でレバー上でドアの中に入り（プレートのあるドアに入ると、マシンガンや弾丸が補給されるぞ!!）、左ボタンで弾が出る。ちなみに、レバー下でしゃがみながら弾は撃てますが、ジャンプしながら弾は撃てませんぞ。

ドアに入る時はできるだけ敵を殺してから入ること。でないと、ドアから出る時に集団リンチにあうぞ!! 又、ドアの前を通る時、いきなり敵が出てきたりするから、ドアの前はジャンプしてかわそう。

敵の攻撃パターンをよく覚え、攻略パターンを作るのが上達のコツだ。

このゲームは10ステージ用意されていて、最終面のボスを倒し、レイラを救出するのが、君の最終任務だ。

なお君が捕えられ、いかなる対処にあっても当局は一切関知しない。なおこのテープは自動的に消滅する……。（GOD）



なかなかきまってるでしょ。



ジャンプすればこのとおり。



ナンダ、ナンダ？



改造人間だ！ 気を付けろ!! もう遅いって？

ゲーメスト
3月号
No.6
昭和62年3月1日発行(毎月1回1日発行)第2回第2号通巻6号
編集人兼発行人 加藤博
発行 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
電話03(293)9324
定価480円

雑誌03659-3 ©新声社 1987 Printed in Japan.